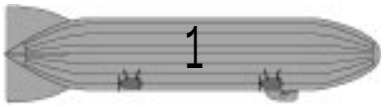
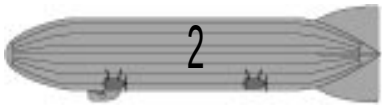
Mindscape presents

Ein Spiel der Rowan Software Ltd.

© 1995 Copyright Rowan Software Ltd. All rights reserved. © 1995 Mindscape Ltd. All rights reserved.

MITARBEITERVERZEICHNIS

Design	Rod Hyde, Mark Shaw
Programmierung	Paul Dunscombe, Rod Hyde, James Taylor, Dave Whiteside
Künstlerische Gestaltung	Andy McCann, Andy Manns, Mark Shaw, Richard Cook
Musik	Paul Robotham
Formen	Andy McCann
Toningenieure	One Stop Digital
Dateikomprimierung	LZEXE: Bellard, Frankreich. LHARC: Yoshizaki, Japan
Qualitätssicherung	Darren Chapman, Andrew Curry, Matt Dean, Neil Dutton, David Grundy, Buck Irving, Brian Pinckert, Scott Van Schoick, Adrian Wood-Jones
Schauspieler	Richard Cook, John Corcoran, Amanda Fair, Stuart Gardiner, David Grundy, Iain Kilty, Andy McCann, Graham McCann, Andy Manns, Mark Manns, Stuart O' Rourke, David Rees-Jones, James Taylor, Steve Tickle, Steve Whittle
Stimmen	Delia Corrie, Mel Dean, Randal Herley, Pete Johnson, Redvers Kyle, Alan Sykes, Alex Wetham, Frederic Guepan, Jean Pierre Mailhac, Michele O' Donnell, Didier Paris, Florence Vasseur, Norbert Hermann, Ralf Jeuter, Alex Samely, Ursula Samely, Matthis Schulze
Marketing	Saul Leese
Handbuch	Richard Hewison
Produktion	Steve Whittle

Inhalt.

INHALTSVERZEICHNIS

KAPITEL A - HISTORISCHER ÜBERBLICK
DIE GESCHICHTE DER LUFTSCHIFFE
DIE PROTAGONISTEN
EINFÜHRUNG IN DAS SPIEL AIR POWER
GEWINNEN UND VERLIEREN
TECHNISCHE REFERENZ
KAPITEL B - TUTORIAL
DIE GEJAGTEN
KAPITEL C - DAS SPIEL
HAUPTMENÜ
AUSWAHL
SPIEL LADEN
NEUES SPIEL
KARTE
SPIELOPTIONEN
ERSTER OFFIZIER
GEFECHTSLEITER
DIPLOMAT
KONFIGURIEREN
KAPITEL D - FLUG
DIE STARTPOSITION
DAS COCKPIT
ZUSÄTZLICHE AUSBLICKE
WIE SIE EIN ANDERES FLUGZEUG STEUERN
KAPITEL E - TIPS UND TRICKS
DIE FLUGSCHULE
DIE SCHIESS-SCHULE
KAPITEL F - WIEDERGABE
DER SCHNEIDERAUM
KAPITEL G - TECHNISCHE REFERENZ

<< Verlassen

KAPITEL A
historischer Überblick

DIE GESCHICHTE DER LUFTSCHIFFE

Während des ersten Weltkriegs (1914 - 1918) wurden Luftschiffe ausgiebig eingesetzt. Ihr Einsatz als strategische Bomber gegen die Briten erwies sich zu Beginn als ziemlich erfolgreich; unvergessen sind die Luftangriffe deutscher Zeppeline über London. Jedoch wurde schnell eine Verteidigung aufgebaut, die die Effektivität der Luftschiffe ruinierte. Die Verluste der Luftflotte erreichten schon bald ein nerträgliches Maß. Die strategische Bombardierung wurde schließlich aufgegeben.

AKRON - Courtesy of the Royal Aeronautical Society

Während der 20er Jahre begannen die Vereinigten Staaten „starre“ Luftschiffe in Dienst zu stellen. Die „Shenandoah“ (ZR-1) war das erste dieses Typs, das mit Heliumgas anstelle des leicht entzündbaren Hydrogengases (Wasserstoff) aufgepumpt wurde. Unglücklicherweise wies die Konstruktion strukturelle Schwächen auf, die erst nach dem Absturz entdeckt wurden. Die ZR-2 wurde in England unter der Bezeichnung R-38 gebaut. Ihr Schicksal war besiegelt, als sie während der Funktionsprüfung auseinanderbrach. In Deutschland produzierte die Firma Zeppelin den ZR-3 als Teil der Reparationen an die Vereinigten Staaten. 1923 taufte die Ehefrau von Präsident Coolidge die ZR-3 auf „Die Los Angeles“.

Gegen Ende der 20er Jahre forderte die U.S. Luftfahrtbehörde zwei große starre Luftschiffe für Aufklärungsflüge der U.S. Marineflotten an. Nachdem der Mitbewerber American Brown, Boveri Electric Corporation aus dem Feld geschlagen war, bekam Goodyear für das „Project I“ von Zeppelin den Zuschlag. Der Erfolg dieses Projekts war, abgesehen von einigen Veränderungen die Konstruktion der „Akron“ (ZRS-4) und „Macon“ (ZRS-5). Beide Luftschiffe wurden so konstruiert, daß sie jeweils fünf Flugzeuge tragen konnten. Deren Hauptaufgabenbereich lag in der Aufklärung, aber auch zur Verteidigung waren sie geeignet.

<< Inhalt.

Im Oktober 1928 unterzeichneten die Marine und Goodyear den Vertrag, auf dessen Grundlage das Unternehmen aus Ohio zwei Luftschiffe zum Preis von $5.375.000 für das erste und $2.450.000 für das zweite bauen sollte. 1928 war das eine enorme Summe und diejenigen, die dem Konzept der starren Luftschiffe kritisch gegenüber standen, bemängelten besonders diese hohen Kosten. Während die Konstruktion weiter verändert wurde, begann Goodyear mit dem Bau der Werkstatthalle für die Akron. Die Halle sollte 358 m lang, 99 m breit und 60,2 m hoch werden. Der erste Querbalken wurde am 21. Mai 1929 errichtet, und der Schuppen war 7. November desselben Jahres praktisch fertiggestellt, als die Konstruktion des ersten Luftschiffs offiziell begann.

In der Zwischenzeit versuchte die Luftfahrtbehörde die Frage zu klären, wie die Luftfahrzeuge, die von den neuen Luftschiffen getragen würden, beschaffen sein sollten. Die wichtigste Anforderung war, der Typ muß durch eine 9,1 m breite und 7,3 m lange Öffnung passen, um in den Hangar des Luftschiffes zu gelangen. Die Behörde wählte drei kleine Prototypen von Doppeldecker-Jagdflugzeugen für den Einsatz auf Träger. Von den dreien wurde die Curtiss XF9C-1 zum Einsatz auf Luftschiffen ausgewählt (obwohl sie als nicht geeignet für den Einsatz auf Flugzeugträgerschiffen bewertet worden war). Schließlich wurden sechs F9C-2s Serienflugzeuge mit einer Flügelspanne von 7,75 m und einer Länge von 6,15 angeschafft.

Der Jungfernflug der „Akron“ fand im September 1931 statt. 113 Passagiere waren an Bord, unter anderem der Sekretary of Navy, (Minister für Marineangelegenheiten), der Referent für Luftfahrtangelegenheiten, die zehn Mitglieder des Navy Board of Inspection and Survey, Präsident Litchfield und andere Goodyear-Zeppelin-Repräsentanten. Neun weitere Versuchsflüge folgten. Während dieser Flüge erwies sich die „Akron“ um drei Knoten langsamer als die vertraglich vereinbarte Höchstgeschwindigkeit von 72 Knoten. Und wieder verkündete die Presse dies als weiteren „Fehlschlag“. Trotz dieses Defizits wurde die „Akron“ am 27. Oktober 1931 in Dienst gestellt.

Als erstes großes starres Luftschiff der Marine profitierte die „Akron“ von den hochentwickelten Bodenbediengeräten, wie mittlerweile verfügbar waren. Ohne eine solche Ausrüstung wäre es für die kleine Landemannschaft unmöglich, ein Luftschiff dieser Größe unter starken Windbedingungen zu steuern. Durch ein mechanisches Verfahren waren nur wenige Männer nötig, um das Schiff aus dem Hangar auf das Feld zu lenken. Die „Akron“ hing an einem speziellen Ankermast, der auf Eisenbahnschienen lief. So war es möglich, sie mit einer

<< Inhalt.

kleinen Dieselmaschine aus dem Hangar zu ziehen.
Mit der „Akron“ besaß die Marine endlich ein großes starres Luftschiff, das speziell für Flottenoperationen konstruiert worden war. Sollte sie sich als erfolgreich erweisen, war in den Verteidigungsplänen der U.S. Marine eine Flotte von zehn weiteren starren Luftschiffen vorgesehen. Unglücklicherweise wurde das erste Jahr der „Akron“ von Betriebsschwierigkeiten und Materialmängeln überschattet; die Ausbildung bei Flottenoperationen begann schleppend, und eine Expedition zur Westküste ließ Zweifel aufkommen, daß ein großes starres Luftschiff längere Zeit ohne Hangar betrieben werden könnte.

‘Huckepack’-Flüge wurden erst 1932 bei einer Aufklärungsübung zwischen Cape Lookout (North Carolina) und den Bahamas aufgenommen. Die „Akron“ erwies sich als technisch leistungsfähig und legte eine Strecke von 3.000 Meilen in drei Tagen zurück, einen Teil der Strecke unter Schnee- und Eisbedingungen, die damals kein Flugzeug überstehen konnte. Während das Luftschiff einen Kreuzer und zwölf Zerstörer entdeckte, versagtes es bei der Suche nach einigen Zerstörern, die ihrerseits jedoch das Luftschiff gesehen hatten.

AKRON - Courtesy of the Royal Aeronautical Society

Rückschläge und weitere Tests folgten für die „Akron“. Flugzeuge, die von Trägern starteten, zeigten, daß die „Akron“ Luftangriffen schutzlos ausgeliefert war. Treibstoffprobleme verfolgten sie auf dem Heimflug; sechs Tonnen Treibstoff und Flugzeuge mußten schließlich abgestoßen werden, um das Gewicht des Luftschiffs auszugleichen.

Anfang April 1933 beendete ein Sturm den Dienst der „Akron“. Es handelte sich um den erfolglosen Versuch, eine Schlechtwetterzone zu umfliegen. Das Luftschiff geriet in heftige Sturmböen. Es verlor schnell an Höhe und mußte Ballast abwerfen. Die „Akron“ sank bis auf 215 m und stieg dann schnell wieder hoch. Wenige Minuten später wurde der Sturm jedoch wieder stärker, und das Schiff stürzte ab. Als der Höhenmesser 91 m anzeigte, wurde die Wasseroberfläche gesichtet. Wenige Augenblicke später stürzte die U.S.S „Akron“ ins Meer. 73 der 76 Passagiere überlebten den Absturz nicht, und wegen der wenigen Überlebenden konnte die genaue Ursache für das Unglück nur schwer ermittelt werden. Aufgrund der Zeugenaussagen vor dem Untersuchungsausschuß wurde der befehlshabende Offizier, Commander Frank C. McCord, der beim Unfall

getötet wurde, für das „Akron“-Unglück verantwortlich gemacht.

Obwohl das Schwesterschiff der „Akron“, die ZRS-5 (die Macon) zum Zeitpunkt des Absturzes fast fertiggestellt war, zeichnete sich durch die Zerstörung der „Akron“ das Ende der Ära der starren Luftschiffe in den USA ab. Die „Macon“ zeichnete sich durch einige Konstruktionsverbesserungen aus. Dazu gehörte die Verbesserung der Stromlinienform der Radiatoren und Ausleger, außerdem die Einführung von einstellbaren Metallpropellern mit drei Blättern, durch die eine höhere Geschwindigkeit als mit der „Akron“ möglich war.

MACON - Courtesy of the Royal Aeronautical Society

Die „Macon“ litt an denselben taktischen Einschränkungen wie ihr Schwesterschiff. Bei Seemanövern wurde die „Macon“ wiederholt durch Fliegerabwehrgeschosse oder Jagdflugzeuge heruntergeholt. Die „Macon“ war ein leichtes Ziel, und es erwies sich als notwendig, daß sich das große Luftschiff während der Kampfhandlungen im Hintergrund hielt. Die Verlagerung der Rolle des Luftschiffs vom Aufklärer zur Weitergabestelle und Kommandozentrale wurden beurteilt. Dabei zeigte es sich, daß die Flugzeuge des Luftschiffes bessere Instrumente für die Entfernungs- und Richtungsmessung benötigten, um zur Basis zurückzukehren.

Alle diese ganzen Probleme wurden von vielen kritischen Stimmen beschworen. Deshalb arbeitete der neue Kommandeur der „Macon“, Herbert V. Wiley, eine Aufklärungsmission aus, die das Ansehen des Schiffes verbessern sollte. Aus Zeitungsberichten ermittelte Wiley die wahrscheinliche Route und Position des Kreuzers „Houston“, auf dem sich Präsident Roosevelt auf dem Weg von Panama nach Hawaii befand. Die „Houston“ wurde schnell geortet, und der Präsident und seine Begleiter staunten nicht schlecht, als Jagdflieger ohne Fahrgestell, 16.000 Meilen von der nächsten Küste entfernt, dicht am Schiff vorbeiflogen! Die Aufregung wurde noch größer, als die „Macon“ in Sichtweite kam, und die Kampfflieger im Hangar des Luftschiffs verschwanden. Kurze Zeit später umkreisten sie das Schiff erneut, und diesmal warfen sie Zeitungen und Post für den Präsidenten ab. Der Oberbefehlshaber der U.S.-Marine schäumte vor Wut über Wileys „nicht angebrachte Initiative“, aber der Leiter der Luftfahrtbehörde war begeistert. Wiley mußte sich vor dem Kriegsgericht für sein unkorrektes Verhalten verantworten und entging einer Strafe nur durch die Intervention des Präsidenten.

<< Inhalt.

Einige strukturelle Schwächen der „Macon“ wurden entdeckt. Jedoch wurden Pläne, die Mängel zu beheben, immer wieder hinausgezögert, und so konnte die „Macon“ weiterhin an einigen Marinemanövern teilnehmen. Diese Verzögerung erwies sich als fataler Fehler. Am 12. Februar 1935 wurde die „Macon“ von einer besonders schweren Windböe erfaßt und torkelte schwer nach Steuerbord. Die obere Flosse wurde abgerissen, und der Außentank verlor schnell an Druck. Beim Versuch, das Luftschiff zu stabilisieren, ließ die Besatzung der Führergondel so viel Treibstoff und Ballast ab, daß das schwere Schiff, dessen Motoren es noch immer antrieben, über die Druckhöhe von 853 m bis zu einer Höhe von fast 1500 m stieg. Das Schiff verlor zu viel Helium und hatte keinen Auftrieb mehr. Es dauerte nicht lange, und es schlug auf dem Wasser auf. Glücklicherweise waren die Sicherheitsmaßnahmen seit dem „Akron“-Unglück verbessert worden, und so verloren nur 2 von 83 Besatzungsmitgliedern ihr Leben.

Bis 1937 hatten alle Länder, außer Deutschland, Luftschiffe aufgegeben. Das hinderte jedoch das Ministerium nicht, an der Konstruktion neuer flugzeugtragender Luftschiffe zu arbeiten (Carriers), die besonders für Angriffszwecke gedacht waren (das geplante ZRCV-Luftschiff). Obwohl es allgemein feststand, daß starre Luftschiffe niemals eine faire Chance hatten, ihre Fähigkeiten in der strategischen Aufklärung zu beweisen, empfahl die Kommission nicht die Entwicklung des großen ZRCV. Pläne für ein viel kleineres Ausbildungsschiff (die ZRN) wurden wegen der unnachgiebigen Haltung von Präsident Roosevelt, der es nicht länger als 99 m haben wollte, verworfen. Durch diese Vorgabe endete jeder Konstruktionsversuch mit einem nutzlosen technischen Ungetüm, und das Projekt der starren Luftschiffe wurde in den Vereinigten Staaten geschlossen.

In der Zwischenzeit hatten es die deutschen Zeppelin-Luftschiffe zu einem hervorragenden Ruf gebracht. Keines war bisher abgestürzt, und niemand war in einem Zeppelin getötet oder verletzt worden. Deshalb war auch niemand auf die fürchterliche Tragödie vorbereitet, die im Mai 1937 über New Jersey stattfinden sollte. Die „Hindenburg“ war zu ihrer ersten vollständigen Atlantiküberquerung in dieser Saison aufgebrochen. Als sie über dem Ankermast bei Lakehurst, New Jersey, schwebte, wurde ein kleines Feuer beobachtet, das im hinteren Abteil ausgebrochen war. Innerhalb weniger Sekunden stand das gesamte Luftschiff in Flammen und stürzte sofort ab. Viele Menschen rannten um ihr Leben. Das andere, noch verbleibende Luftschiff - die „Graf Zeppelin“ „ wurde aus dem Dienst zurückgezogen und später abgewrackt. Die Ära der Luftschiffe war endgültig vorüber.

Nun stellen Sie sich eine Welt, parallel zu unserer eigenen, vor. Eine Welt in den

‘30er Jahren. Eine Welt, die geografisch von unserer heute bekannten abweicht. Eine Welt, in der die Entwicklung der Luftschiffe einen anderen Weg nahm...

EINE KURZE GESCHICHTE VON KARANTHIA

Vor noch nicht so langer Zeit war das Land Karanthia in vier Provinzen unterteilt:

Norden	Karakuss
Osten	Mersia
Süden	Revont
Westen	Chanadon

In jeder Provinz herrschte ein Herzog, der sich um alle inneren Angelegenheiten kümmerte. Jedoch war er dem zentralen Imperialgericht verantwortlich. An den Grenzen gab es oft Reibereien. Kleinere Vorfälle wurde von der Regionalarmee des Herzogs erledigt, aber für größere Zwischenfälle wurden imperiale Elitetruppen herangerufen, um den Disput mit den nötigen Mitteln zu schlichten.

Vor 10 Jahren...

Östlich von Karanthia liegt das Land der Cimaria, das seit Jahren Anspruch auf die östliche Prärie von Karanthia erhebt. Eines unheilvollen Tages fielen die Cimarier in Mersia ein. Sie verwendeten neue Träger-Luftschiffe, mit denen sie bis tief in das Herz der Provinz vordringen konnten. Als Mersia drohte, überrannt zu werden, weigerten sich die Nachbarprovinzen in den Konflikt einzutreten. Kaiser Thantos Araya erkannte, daß alle Provinzen nacheinander überfallen würden, wenn er nicht schnell handelte. Er schloß einen Vertrag mit den herrschenden Herzögen, die er durch die Verheiratung mit seinen vier Töchtern an sich band. Die Armeen der Provinzen und die kaiserlichen Truppen vertrieben daraufhin mit vereinten Kräften die Cimarier aus Karanthia.

Karanthia war beeindruckt vom Einsatz der Träger-Luftschiffe während des Konflikts, und sie begannen, ihre eigene Trägerflotte zu entwickeln.

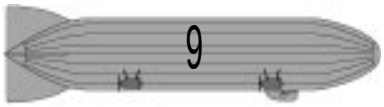
Vor 5 Jahren...

Bis zum Nordosten von Karanthia breitete sich der Fährmänner-Kult aus, infiltrierte Gemeinschaften und versetzten die Bewohner in Angst. Die Verantwortlichen begannen ihren Kampf, um den Sturm der Revolte aufzuhalten.

Vor einem Monat...

Ein schweres Erdbeben verwüstete den Westen von Barunda. Millionen Flüchtlinge fielen in Chanadon, der westlichen Provinz von Karanthia, ein.

Vor zwei Wochen...

<< Inhalt.

Der Kaiser starb allein in seinem Thronsaal. Viele Karanthianer haben wenig Vertrauen zu seinem schwachen Sohn Otto. Wie ein Waldbrand verbreiten sich die Gerüchte um einen bevorstehenden Zusammenbruch des Reiches. Als die Cimarier von diesen Gerüchten hören, mobilisieren sie ihre Truppen an den Süd- und Ostgrenzen von Karanthia.

Vor fünf Tagen...

Kurz vor der Krönung wurde Otto tot aufgefunden. Bei diesem Tod ging es nicht mit rechten Dingen zu, wurde schnell gemunkelt. Der Thron blieb unbesetzt, und das Reich begann, auseinander zu fallen. Alte Zwistigkeiten brachen erneut aus, und Groll und Haß bestimmten das Leben. Größere Gefechte fanden entlang der Grenzen statt, und einige Gemeinden entschlossen sich zu einer Abspaltung und bildeten ihre eigenen Staaten.

Vor drei Tagen...

Die Herzöge Wilheim Taranus und Ivan Paratrados erreichten zusammen mit Herzogin Grabrielle Dorosia (stellvertretend für ihren Gemahl) die Hauptstadt und erheben Anspruch auf den Thron. Der vierte Thronanwärter, Herzog Malheidees, verspätete sich wegen einer Hilfsmission in Barunda. Der Adjutant des Kaisers und stellvertretende Befehlshaber fordert von allen den Beweis des Thronanspruchs. Sie sollen die Gunst des Volkes erlangen. Darüber waren die Thronanwärter nicht gerade erfreut „ im Laufe der Jahre ist ihre Popularität ziemlich gesunken.

Taranus Luftflotte steht einsatzbereit in Kilmovsk – bereit für einen Angriff auf die nahegelegene Hauptstadt. Unglücklicherweise erfuhr Paratrados von einer Flotte, die sich in seiner Provinz befand. Sofort alarmiert er seine eigene Flotte, um die Lage zu untersuchen, mit dem Ergebnis, ein Kampf entbrannte. Die Situation verschlechterte sich zusehends, als die dorsianische Flotte mit dem ausdrücklichen Befehl, Taranus Flotte aufzuspüren und zu zerstören, eintraf. Die Flotten waren einander gleichwertig, und in der Hitze der Schlacht wurde die Stadt unter ihnen zerstört. Schließlich wurden die Flotten in ihre Heimatstützpunkte zurückbeordert.

Vor zwei Tagen...

Cimarianische Bodentruppen wurden wieder an den Grenzen zu Karanthia zusammengezogen. Sie warteten darauf, daß der Zusammenbruch des Landes endgültig sei. Die mersianischen und revontischen Bodentruppen setzten sich in Bewegung, um ihre jeweiligen Grenzen zu schützen. Cimarianische Kampfluftschiffe flogen ohne Gegenwehr in den Luftraum von Karanthia ein.

<< Inhalt.

Flüchtlinge und opportunistische Banditen drangen von Westen in Chanadon ein, während die Fährmann-Kultisten sich an der nördlichen Grenze zusammenzogen.

Gestern...

Gestern kehrte die Flotte von Herzog Malheidees nach Karanthia von ihrer Hilfsmission zurück. Die anderen Herzöge bereiten ihre Flotten auf die bevorstehende Aufgabe vor.

Jetzt liegt es an Ihnen zu entscheiden, auf welcher Seite Sie beim Kampf um den Thron kämpfen wollen. Die Zeit für Air Power ist gekommen.

DIE PROTAGONISTEN

Herzog Wilheim Taranus

Der streitlustige Führer der nördlichen Region von Karakuss. Der Herzog hat sich auf diesen Feldzug sein ganzes Leben lang vorbereitet. Die Heirat mit einer Tochter des Kaisers war nur ein Teil seiner Vorbereitungen.

Herzogin Gabrielle Dorosia

Die Herzogin aus dem östlichen Distrikt von Mersia ist die arrogante Tochter des verblichenen Kaisers. Daß sie eine Frau ist, hält sie für keinen ausreichenden Grund, daß man ihr die Krone verwehrt. Gabrielles Ziel ist es, die Arayanische Dynastie fortzusetzen.

Herzog Ivan Paratrados

Er kommt aus der südlichen Region von Revont. Dieser Herzog ist besorgt, daß Herzog Taranus eine tyrannische Herrschaft führen wird. Deshalb will er sich gegen ihn stellen.. Er hofft, seine Ziel durch Diplomatie und nicht durch Waffengewalt zu erreichen.

Herzog Rowan Malheidees

Er ist der Führer der westlichen Region von Chanadon. Wegen der sich verschlechternden politischen Lage in Karanthia muß Herzog Rowan Malheidees die Hilfsmission in das von einem Erdbeben zerstörte Land von Barunda abbrechen.

EINFÜHRUNG IN DAS SPIEL AIR POWER

Dies ist eine Welt, in der gigantische Luftschiffe den Himmel regieren. Mit diesen Schiffen demonstrieren die Herzöge ihre Macht „ jenseits der Grenzen, über

Land oder auf den Meeren „. Es gibt keine sicheren Häfen. Durch die Fähigkeit, eigene Flugzeuge zu starten und zu landen, können diese Zeppeline sich selbst verteidigen und tief in das Feindgebiet vordringen.

Um den Thron zu gewinnen und zum Kaiser gekrönt zu werden, müssen Sie Ihr Recht auf die Thronfolge beweisen, indem Sie die Einwohner des Reiches für Ihre Sache begeistern und ihre Loyalität gewinnen. Sie können dies auf verschiedene Weise erreichen. Auf diplomatischem Wege sprechen Sie mit den Führern der einzelnen Gemeinden, Sie können ihre Siedlungen mit Gewalt nehmen, sie einschüchtern und unter Druck setzen oder eine Regierungsänderung erzwingen. Nur wenn Sie die Berichte der Nachrichtendienste und Spione sorgfältig studieren und die Vorschläge Ihrer eigenen loyalen Offiziere beherzigen, können Sie darauf hoffen, die Oberhand zu gewinnen. Sie müssen auch dafür sorgen, daß Ihre Flotte immer genügend Nachschub hat und die Militäraktionen Ihrer Gegner abwehrt.

Es ist wichtig zu beachten, daß Stimmen von großen Siedlungen mehr Gewicht haben als die von kleinen. Zum Beispiel ist die Stimme einer Stadt von größerer Bedeutung als die eines Dorfes. Die Stimmen von vier Städten bedeuten eine größere Unterstützung als die von zehn Dörfern.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Sie können das Spiel auf dreierlei Art gewinnen:

Sie erlangen genügend Unterstützung, um den Palast sicher zu erreichen und werden zum neuen Kaiser gekrönt.

Sie bewegen sich direkt zur Hauptstadt und erzwingen sich Ihren Weg durch die imperialen Truppen.

Sie besiegen die drei gegnerischen Herzöge.

Keine dieser drei Optionen ist leicht. Die letzte Option stellt eine besondere Herausforderung dar. Sie müssen dabei die gegnerische Flotte aufspüren, ihre Versorgungsstützpunkte lahmlegen, bis ihre Trägerluftschiffe keinen Hafen mehr anfliegen können, um ihre Schäden zu beheben. Vergessen Sie jedoch nicht, daß derweil die anderen drei Herausforderer über das Land ziehen, Siedlungen übernehmen und ihre Stärke vergrößern.

Sie können das Spiel auf zweierlei Art verlieren:

Ihr Luftschiff ist sehr schwer beschädigt und es gibt keinen befreundeten

Stützpunkt, zu dem Sie zurückfliegen könnten, um Reparaturen vorzunehmen.

Einer der anderen Herzöge erreicht die Hauptstadt vor Ihnen und wird zum Kaiser gekrönt.

TECHNISCHER REFERENZ-ABSCHNITT

In der separaten technischen Referenz finden Sie eine ausführliche Darstellung der Systemanforderungen (Speicher, Grafikkarte, Steuergeräte, etc.). Dort finden Sie auch spezifische Installationshinweise und wie Sie das Spiel auf Ihrem Computer starten. Das Handbuch basiert auf der IBM PC-Version. In diesem Abschnitt finden Sie entsprechende Tastaturbelegungen und Beschreibungen anderer systemspezifischer Unterschiede für Ihren Computertyp.

KAPITEL B
TUTORIAL

DER GEJAGTE

Die CD-ROM-Versionen von Air Power spielen eine Einleitungssequenz ab, bevor das Hauptspielemodul geladen wird. Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie es. Wenn Sie die Einleitungssequenz überspringen und so schnell wie möglich ins Spiel gelangen wollen, drücken Sie ESC. Sie gelangen sofort ins Hauptmenü (Main Menu). Wählen Sie die erste Option (SCRAMBLE (aufsteigen)), und wählen Sie die erste angebotene Option - The Hunted (der Gejagte).

In diesem Tutorial setzen wir voraus, daß Sie mit der Standard-Tastaturbelegung spielen. Sie sollten Ihre Tastaturschablone verwenden, um die Funktion der Tasten im Spiel zu lernen. Sie werden im Verlauf des Handbuchs erwähnt und im Kapitel Flug genauer besprochen.

Sie beginnen das Spiel im Cockpit eines Vampire Kampfflugzeugs auf dem Weg zu Ihrer eigenen Luftschiffarmada. Drücken Sie P, um das Spiel anzuhalten (Pause). Nehmen Sie sich jetzt ein wenig Zeit, die Instrumente auf dem Armaturenbrett vor Ihnen zu betrachten.

Die drei Instrumente in der Mitte und rechts vom Armaturenbrett zeigen Ihre aktuelle Höhe (ALT) in Fuß, Motorumdrehungen pro Minute (RPM) und die Geschwindigkeit, gemessen in Meilen pro Stunde (MPH). Neben dem Instrument ALT befindet sich eine zusätzliche Ziffer. Sie gibt die aktuelle Höhe in tausend Fuß an. Zum Beispiel, die Ziffer ist 15, der längere Zeiger des Instruments zeigt auf die 7, der kürzere auf die 4. Das würde bedeuten, das Flugzeug befindet sich auf einer aktuellen Höhe von etwa 15.740 Fuß (4.800 m), (die kürzere Nadel bedeutet Faktor 10, die längere Faktor 100).

Unter dem Instrument MPH befindet sich eine Anzeige, aus der Sie die Anzahl der bereits benutzten und für eine Videoaufzeichnung verfügbaren Rahmen

ablesen, die Sie später abspielen können. (Drücken Sie V, um die Videoaufzeichnung ein- oder auszuschalten). Dieser Befehl wird ausführlicher im Kapitel Wiedergabe in diesem Handbuch diskutiert.

Links auf dem Armaturenbrett befinden sich zwei Anzeigen, die als R (in leichten Kampfflugzeugen) B (in schwere Kampfflugzeugen) und G markiert sind. R zeigt die Anzahl der verfügbaren Raketen, B die Menge der verfügbaren Bomben und G die Menge der Gewehrsalven (Munition) an. Immer wenn Sie eine Rakete oder die Bordkanone abfeuern, vermindern sich die Werte. Wenn 0 angezeigt wird, ist Ihnen die Munition ausgegangen!

Oberhalb dieser Anzeigen finden Sie einen Kompaß, der die aktuelle Richtung in Grad anzeigt. Sie sollten ihn häufig während der Missionen überprüfen, um die genaue Richtung zu halten. Wenn zum Beispiel die Zahl 260 mit der Mitte des Kompasses eine Linie bildet, dann fliegen Sie in die Richtung 260 Grad.

Zwei kleine Leuchten sind oberhalb des Kompasses angebracht. Die linke Lampe leuchtet auf, wenn der Autopilot aktiviert und das andere, wenn der Auto-Feuer-Modus eingeschaltet wurde. Der Autopilot bringt Sie automatisch zum nächsten Streckenpunkt (mehr Einzelheiten über Streckenpunkte später). Auto-Feuer schießt auf alle gegnerischen Flugzeuge, die die Sichtmessung Ihres Flugzeugs auf dem Weg zum nächsten Streckenpunkt kreuzen. Es funktioniert nur bei aktiviertem Autopilot. Der Autopilot wird durch Drücken der Taste A und Auto-Feuer durch Drücken der Taste T ein- bzw. ausgeschaltet.

Jetzt, nachdem Sie wissen, welche Funktionen die einzelnen Instrumente auf dem Armaturenbrett haben, werden wir einige der verschiedenen Ausblickmöglichkeiten untersuchen. Das Spiel ist immer noch angehalten. Drücken Sie die Taste [auf der Tastatur. Der Ausblick ändert sich. Dieser Ausblick heißt „Vogelperspektive“. Ein Ausblick wird simuliert, so als wenn Sie von Ihrem aktuellen Ausblick innerhalb des Flugzeugs hochblickten.

Neben dem normalen Himmel und dem Flugzeug erscheint auch ein neues Feld im unteren Drittel des Bildschirms. In diesem Feld finden Sie eine Reihe nützlicher Informationen, inkl. der aktuellen Richtung, Entfernung vom nächsten Streckenpunkt (und seine relative Peilung in Grad), Ihre Höhe und weitere Einzelheiten.

Sie können auch eine Ansicht des Flugzeugs von außerhalb des Cockpits anzeigen, den nächsten Gegner usw. Drücken Sie die Funktionstaste F5. Sie sehen eine Außenansicht Ihres Flugzeugs. Funktionstaste F7 zeigt Ihnen dieselbe

Außenansicht, außer daß die „Kamera“ direkt darüber positioniert ist (dieser Ausblick heißt „Satelliten“-Ansicht). Weitere Hinweise über die verschiedenen Ausblicke finden Sie in Kapitel Flug oder auf der Tastaturschablone.

Vielleicht ist Ihnen aufgefallen, daß im oberen Teil des Bildschirms Meldungen mit folgendem Wortlaut erscheinen: „Bandits at 6 O’ clock, Range < 2“. Bandit ist ein Name für ein beliebiges gegnerisches Flugzeug. Die Meldung sagt aus, daß sich ein gegnerisches Flugzeug bei 6 Uhr befindet. Stellen Sie sich das Zifferblatt einer Uhr vor. 12 Uhr weist direkt nach vorne. 3 Uhr bedeutet rechts von Ihnen, 6 Uhr hinter Ihnen und 9 Uhr zu Ihrer Linken. Wenn die Meldung sagt, Bandit bei 6 Uhr, befindet sich ein gegnerisches Flugzeug direkt hinter Ihnen. Die Entfernung beträgt weniger als 2 Meilen, sie sind also schon ziemlich nahe!

Sie können das Verhältnis der genauen Position zu Ihrem eigenen Flugzeug anzeigen, wenn Sie die Enter-Taste drücken. Der Ausblick wird auf die „Außenkampfansicht“ des nächsten Bandits umgeschaltet. Die Ansicht wird ständig verändert, damit Ihr Flugzeug im Vordergrund und das gegnerische im Hintergrund bleibt. Sie erfahren dadurch, wo sich der Gegner im Verhältnis zu Ihrem Flugzeug befindet. Zu Beginn der Mission Der Gejagte sehen Sie, daß er sich quasi rechts von Ihrem Heck befinden.

Dies sind nur einige wenige Sichten und Ausblicke, die Sie während des Flugs aufrufen können. Während das Spiel immer noch unterbrochen ist, können Sie sich mit der Tastaturschablone beschäftigen und mit einigen anderen Sichten experimentieren. Wenn Sie mit diesem Tutorial fortfahren möchten, drücken Sie 7 . Sie wechseln auf die Sicht innerhalb des Cockpits Ihres eigenen Flugzeugs. Wenn Sie sich immer noch in der ‘Vogelperspektive’ befinden, drücken Sie] , um zum normalen Cockpit-Ausblick umzuschalten. Alternativ kann der Spieler auch einen Joystick verwenden. Wählen Sie die Option CONFIGURE (konfigurieren) aus dem Hauptmenü, um die Einstellung des benötigten Steuergeräts zu ändern (Tastatur ist Standard).

Wir werden jetzt die Pause beenden und zum Spiel zurückkehren. Drücken Sie erneut P, und das Spiel wird fortgesetzt. Sie wissen bereits, daß sich zwei gegnerische Maschinen hinter Ihnen befinden. Als erstes sollten Sie eine Kehrtwendung machen und versuchen, sie herunterzuholen, bevor Sie abgeschossen werden! Sie wenden Ihr Flugzeug mit der linken oder rechten Cursor-Taste (Pfeile) auf der Tastatur. Mit der Cursor-Taste Hoch drückt die Nase des Flugzeugs nach unten und die Cursor-Taste Runter, zieht sie nach oben. Um die Bordkanonen abzufeuern, drücken Sie die Leertaste, wenn der Gegner in Sichtweite ist.

Sie erhöhen bzw. vermindern die Geschwindigkeit Ihres Flugzeugs mit den Tasten + bzw. -. Um auf die maximale Umdrehungszahl zu erhöhen, drücken Sie > oder, um auf die minimale Umdrehungszahl zu vermindern <.

Ihre Mission ist beendet, wenn beide gegnerischen Flugzeuge zerstört sind. Sie können eine Mission beenden, wenn Sie die Funktionstaste F10 drücken und die Option END MISSION (Mission beenden) wählen, indem Sie ALT X im Cockpit drücken, oder Sie drücken L (um dem Träger zu signalisieren, daß Sie bereit sind, zurückzukehren) und aktivieren dann den Autopiloten (indem Sie A drücken). Lehnen Sie sich zurück und beobachten Sie, wie Ihr Flugzeug zurückfliegt und andockt. Sie können diesen Vorgang beschleunigen, wenn Sie TAB drücken, um die Zeitbeschleunigung ein-/auszuschalten. Sobald Sie sich innerhalb des Luftschiffs befinden, wird der Deckoffizier einen Bericht über den Erfolg (oder Mißerfolg) der Mission abgeben. Wenn Sie besonders erfolgreich waren, können Sie auch an der Bordbar neue Kräfte auftanken.

Möglicherweise fanden Sie den Gegner dieser Mission recht schwierig. Ihre ersten Versuche endeten wahrscheinlich damit, daß Sie abgeschossen wurden. Glücklicherweise läßt sich der Schwierigkeitsgrad des Spiels einstellen, aber diese Option muß vor Beginn im Hauptmenü verändert werden. Dies wird genauer im Kapitel „Konfigurieren“ in diesem Handbuch beschrieben, aber im großen und ganzen können Sie über diese Option den Gegner schwächen, sich selber unsichtbar machen, die Munition auf unendlich stellen und noch vieles mehr. Sie zeigen die Einstellungen der Option an, wenn Sie die Funktionstaste F10 während einer Mission drücken. Bitte beachten Sie, bestimmte Optionen sind während eines Flugs deaktiviert.

Denken Sie daran, daß die SCRAMBLE-Missionen eigenständige Szenarien sind, die nicht zum großen Feldzug gehören, den Sie über die Option NEW GAME (Neues Spiel) beginnen. Deshalb kehren Sie nach Beendigung einer Mission zum Hauptmenü zurück.

KAPITEL C
DAS SPIEL

MAIN MENU (Hauptmenü)

Aus dem Hauptmenü können Sie folgende Optionen wählen:

SCRAMBLE (Auswahl)	Wählen Sie eine Mission aus, und besteigen Sie Ihr Flugzeug ohne Umwege.
LOAD GAME (Spiel laden)	Laden Sie ein zuvor gespeichertes Spiel, und setzen Sie es fort.
NEW GAME (Neues Spiel)	Wählen Sie die Spielfigur aus, und beginnen Sie ein neues Spiel.
CONFIGURE (Konfigurieren)	Sie können die aktuellen Spieleinstellungen verändern.
CREDITS (Danksagungen)	Hier finden Sie die Namen derjenigen, die pausenlos an Air Power mitgearbeitet haben.
QUIT (Beenden)	Beendet das Spiel. Sie werden aufgefordert, diese Auswahl zu bestätigen.

Um eine Option auszuwählen, bewegen Sie den Zeiger auf die Option im Menü, um sie zu markieren und klicken Sie mit der linken Maustaste. In der Regel wird dadurch ein weiteres Menü angezeigt, in dem Sie auf dieselbe Weise eine Auswahl treffen.

Sie können auch die Tastatur innerhalb der Menüs verwenden. Mit der <TAB>-Taste blättern Sie durch die Optionen, mit UMSCHALT-<TAB> blättern Sie rückwärts durch die Optionen und mit <Enter> bestätigen Sie Ihre Auswahl.

<< Inhalt.

SCRAMBLE (Auswahl)

Wenn Sie möglichst schnell das Abenteuer Fliegen erleben wollen, ignorieren Sie die anderen Optionen, und wählen Sie SCRAMBLE. Eine Liste mit einzigartigen, abgeschlossenen Missionen wird angezeigt, aus der Sie auswählen können. In jeder wird ein anderes Element des gesamten Feldzugs vorgestellt, damit Sie die verschiedenen Flugzeugtypen kennen- und beherrschen lernen können, bevor Sie sie in einem richtigen Feldzug fliegen. Wenn Sie mit dem Zeiger auf eine Mission zeigen, erhalten Sie eine kurze Beschreibung im unteren Teil des Bildschirms. Um eine Mission auszuwählen, zeigen Sie auf sie und klicken mit der linken Maustaste.

The Hunted (Der Gejagte)

Swarm (Schwarm)

Hunter Killer (Jäger)

Escort (Eskorte)

Suppression (Unterdrückung)

Battle In The Sky (Schlacht in den Wolken)

Sitting Duck (Sitzende Ente)

Salvo

The Challenge (Die Herausforderung)

LOAD GAME (Spiel laden)

Die zweite Option aus dem Hauptmenü. Sie wählen diese Option nur, wenn Sie zuvor ein Spiel gespeichert haben. Falls es so ist, wählen Sie den Namen des gespeicherten Spiels aus der Liste, oder wählen Sie CANCEL (Abbrechen), um zum Hauptmenü zurückzukehren.

NEW GAME (Neues Spiel)

Wenn Sie ein neues Spiel starten, müssen Sie zuerst entscheiden, mit welcher Spielfigur Sie in den Wettbewerb eintreten. Vier Spielfiguren stehen zur Verfügung, und ihre Biographien werden im oberen Teil des Bildschirms angezeigt, wenn Sie mit dem Zeiger über ihre Namen in der Mitte des Bildschirms fahren. Wenn Sie sich für eine Figur entschieden haben, links-klicken Sie auf den entsprechenden Namen. Egal für welche Spielfigur Sie sich entscheiden, die verbleibenden drei Widersacher werden während des Spiels vom Computer gesteuert.

Jede Spielfigur hat eine andere Persönlichkeit, die sich in ihrer Handlungsweise (Diplomatie oder Kriegsführung) widerspiegelt. Ebenso differiert die Qualität und Leistungsfähigkeit der Offiziere. Wer erfolgreich sein will, muß die Charaktereigenschaften der gewählten Spielfigur annehmen. Zum Beispiel macht es wenig Sinn, Siedlungen anzugreifen, wenn die Stärke Ihrer Spielfigur in der Diplomatie liegt.

Stellen Sie Ihre Flotte zusammen!

Der nächste Punkt auf der Tagesordnung ist die Wahl des Flaggschiffs Ihrer Flotte. Vier Luftschiffe stehen zur Auswahl:

Danzig

Pride

Glorious

Wartide

Zu jedem Flaggschiff gehört ein anderes Flugzeugkomplement. Zum Beispiel gehören zur Wartide Pfeilflügel-Vampire-Jäger und Firestorm-Doppeldecker. Die acht unterschiedlichen Flugzeugtypen werden ausführlicher in Kapitel Flug in diesem Handbuch beschrieben.

Wenn Sie das Flaggschiff gewählt haben, werden Sie zur Brücke gebracht. Dort werden die Entscheidungen während des Spiels getroffen. Auf der Brücke befinden sich Ihre drei wichtigsten Offiziere.

FIRST OFFICER	Ihr erster Offizier hat eine Reihe von Verantwortungen. Er informiert Sie über den aktuellen Flottenstatus.
WAR CHIEF	Wie Sie sich sicherlich denken können, liegen die Aufgaben des War Chief im Bereich der militärischen Aktionen. Seine Erfahrungen und sein Wissen sind immer dann gefragt, wenn Sie es vorziehen zu kämpfen anstatt zu reden.
DIPLOMAT	Diplomatie ist eine echte Alternative. Die Dienste des Diplomaten sind essentiell, wenn Sie mit einer Siedlung verrhandeln, um Kooperation und Vertrauen zu gewinnen.

Sie werden auch dem Deckoffizier begegnen, wenn es Ihnen gelingt, von einer Mission in einem Stück zurückzukehren. Er bewertet Ihre Leistung und bietet seinen Rat an. Wenn Sie bei einer Mission besonders gut abgeschnitten haben, können Sie auch mit den anderen Piloten in der Piloten-Lounge auf den Sieg trinken!

Das Brücken-Menü

Wenn Sie sich auf der Brücke befinden, erfahren Sie zuerst, daß die Flotte das Ziel erreicht hat. Links-klicken Sie mit der Maus (oder drücken Sie <Return>), und ein neues Menü mit einer großen Optionsauswahl erscheint:

MAP (Karte)

INTELLIGENCE (Geheimdienstinformationen)

GAME OPTIONS (SPIELOPTIONEN)

REPLAY (Wiedergabe)

FIRST OFFICER (Erster Offizier)

WAR CHIEF (Gefechtsleiter)

DIPLOMAT (Diplomat)

Sie werden bemerken, daß einige Optionen in der linken oberen Ecke der Brückendarstellung angezeigt werden. In der ersten Zeile wird angezeigt, wie hoch die aktuelle Unterstützung für Sie im ganzen Land ist. Zu Beginn des Feldzugs werden Sie nur von Ihrer eigenen Heimatsiedlung unterstützt. Wenn Sie Siedlungen erobern oder Verbündete gewinnen, wird sich die Anzahl der Stimmen erhöhen. Aus der nachfolgenden Zeile erfahren Sie, wieviele Tage seit Beginn des Feldzugs vergangen sind. Die letzte Zeile informiert Sie über Ihre aktuelle Position in Karanthia.

MAP (Karte)

Wenn Sie diese Option aus dem Brückenmenü wählen, wird vor Ihnen eine Karte von Karanthia ausgebreitet. Jeder Herausforderer beginnt in einer anderen Region der Karte (grob handelt es sich dabei um den Norden, Osten, Süden und Westen). Die ursprüngliche Position Ihrer Flotte hängt von der gewählten Spielfigur ab. Die Karte ist sehr wichtig für Ihren Erfolg. Von hier aus bewegen Sie Ihre Flotte, sammeln Informationen über Plätze und planen Ihren nächsten Zug.

Ihnen wird auch die große Anzahl unterschiedlich großer quadratischer Markierungen auffallen, die über ganz Karanthia verstreut sind. Jede Markierung steht für eine besondere Siedlung (Stadt, Dorf, usw.). Die Farbe der Markierung bestimmt seine aktuelle Ausrichtung. Der aktuelle Standort Ihrer Flotte wird durch einen großen Kasten um die Siedlungsmarkierung dargestellt, in der sich die Flotte befindet.

Farbe der Markierung	Ausrichtung
Grün	Neutral
Braun	Wird von Bandits gehalten
Blau	Wird von Taranus gehalten
Gelb	Wird von Dorosia gehalten
Rot	Wird von Paratrados gehalten
Weiß	Wird von Malheidees gehalten

Zu Beginn des Spiels kontrolliert jeder Herausforderer nur eine Siedlung. Wenn das Spiel fortschreitet und die Spielfiguren ausschwärmen, ändert sich der Unterstützungspegel der einzelnen Herausforderer sehr oft.

Der Thron des Kaisers befindet sich im Herz von Karanthia in Kapitial, der Hauptstadt. Versuchen Sie jedoch nicht, die Hauptstadt einzunehmen, ohne die ausreichende Unterstützung der Siedlungen. Kapitial wird von den imperialen Elitetruppen geschützt. Sie werden jeden Thronanwärter, der direkte Gewalt

anwendet, zerquetschen. Nur wenn ein Herausforderer über genügend Stimmen verfügt, wird ihm der sichere Eintritt in den Palast gewährt. Wenn Sie versuchen, ohne solche Unterstützung anzurücken, müssen Sie sich Ihren Weg durch Wellen imperialer Schiffe erkämpfen.

Sie können mit dem Mauszeiger auf jede Siedlung zeigen und sie anklicken. Daraufhin werden weitere Informationen zusammen mit einigen Optionen darunter angezeigt. Zum Beispiel, wenn Sie Jelec betrachten, (untere Mitte der Karte, rechts neben Livny) erfahren Sie, daß es sich um eine neutrale Stadt ohne nennenswerte Einrichtungen handelt. Sie erfahren auch, wie lange eine Reise dorthin von Ihrem derzeitigen Standort aus dauert. Der Name des aktuellen Anführers wird ebenso dort angezeigt. Wenn Sie diplomatische Verbindungen zur Siedlung aufnehmen, ist dies die Person, mit der Ihr DIPLOMAT sprechen würde. Darunter finden Sie einige zusätzliche Optionen.

Travel To (Reisen nach)

Sie weisen Ihren ERSTEN OFFIZIER an, die Flotte an diesen Ort zu bewegen. Sie werden aufgefordert, diese Auswahl zu bestätigen. Weitere Optionen werden angezeigt. Bevor Sie Ihren derzeitigen Standort verlassen, um zu einer Siedlung zu reisen, können Sie folgende Informationen anzeigen:

Pilot Status Die Moral der Piloten Ihrer Flotte ist wichtig.. Zu Beginn ist die Moral sehr hoch, aber ihre Stimmung verschlechtert sich sehr schnell, wenn der Feldzug nicht erfolgreich verläuft. Piloten mit schlechter Moral bringen im Kampf weniger gute Leistungen. Einige werden sogar lieber wenden und nach Hause fliegen, als sich dem Gegner im Kampf zu stellen. Es gibt eine Möglichkeit, ihre Laune zu verbessern. Herauszufinden wie, überlassen wir lieber Ihnen...

Spy Report (Spionageberichte) Hier erfahren Sie viele nützliche Dinge. Sie erfahren, wie der durchschnittliche Bürger von Karanthian Ihre Leistungen zur Zeit bewertet. Diese Meinung spiegelt Ihren Ruf wider und hängt davon ab, wie Sie sich während des Feldzugs benehmen. Links-klicken oder drücken Sie <Return>, um den Status und (falls bekannt) den Aufenthaltsort Ihrer Gegner zu erfahren. Ihnen wird bereits aufgefallen sein, daß während eines Feldzugs jede Information wichtig und nützlich ist. Sie zeigen die Informationen über Ihren nächsten Gegner an, indem Sie NEXT wählen. PROCEED überspringt alle verbleibenden Herzöge und wechselt zum nächsten Bildschirm.

Diese Übersichten werden nur durchgeführt, bevor die Flotte zu einer neuen Siedlung aufbricht. Das liegt daran, daß die Crew nur vor einer Flottenbewegung Zeit für diese Besprechung hat.

Wenn Sie an dieser Stelle PROCEED wählen, führt die Flotte den Zug aus und reist zum gewählten Ort auf der Karte. Ihr Erster Offizier informiert Sie, wenn die Flotte das Ziel erreicht. Bereiten Sie sich jedoch darauf vor, daß nicht alle Ihre Reisen ereignislos verlaufen. Es besteht die Möglichkeit, daß die Flotte während einer Reise zu einer Siedlung von Piraten angegriffen wird. Die Wahrscheinlichkeit eines solchen Zwischenfalls erhöht sich, wenn die Piraten glauben, Sie seien ein leichtes Ziel, oder wenn Sie in der letzten Zeit des öfteren Bandit-Siedlungen angegriffen haben. Sie gelangen sofort in das Cockpit eines Verteidigungsflugzeugs, wenn Sie mit der linken Maustaste klicken oder <Return> drücken.

Während einer Reise können Sie auch in Zwischenfälle, die nicht von Piraten verursacht wurden, verwickelt werden. Sie können auf diese Zwischenfälle reagieren oder sie umgehen. Wenn Sie die Option PROCEED wählen, werden Sie vom Cockpit Ihres Flugzeugs aus die Untersuchung leiten. BELAY ORDER (Belegen) ignoriert die Möglichkeit und Ihre Flotte setzt die Reise zu Ihrem Zielpunkt fort. Manchmal sind die Zwischenfälle zu Ihrem Vorteil und manchmal nicht!

INTELLIGENCE (Geheimdienstinformationen)

Über diese Option wird ein Informationsbericht mit spezifischen Informationen über den gewählten Ort angezeigt (z.B. die Größe der Siedlung, weitere Einzelheiten über die geografische Lage, potentiellen Gefahrenpegel, usw.). Dieselben Informationen erhalten Sie mit Hilfe der Option „Intelligence“ im Brückenmenü, jedoch beziehen sich diese nur auf die Siedlung, über der sich Ihre Flotte zur Zeit befindet.

Wenn die Informationen zu lang sind, um im Informationsfenster angezeigt zu werden, können Sie mit Hilfe der Rollpfeile unter den verfügbaren Optionen weiteren Text anzeigen. Bewegen Sie einfach den Zeiger auf dem nach oben oder unten weisenden Pfeil, klicken sie links, oder drücken Sie <Return>. Diese Pfeile stehen auf mehreren Bildschirmen zur Verfügung, und sie werden immer auf die gleiche Weise benutzt.

BELAY ORDER (Belegen)

Abbrechen und Sie kehren zum vorherigen Bildschirm oder zur Option zurück. Diese Option erscheint auf mehreren Bildschirmen und führt immer dieselbe Aufgabe aus.

GAME OPTIONS (Spieloptionen)

Zurück auf die Brücke. Hier wird mit Hilfe dieser Option eine neue Bildschirmdarstellung mit weiteren Optionen angezeigt, über die Sie mehrere spielinterne Funktionen einstellen können. Dabei handelt es sich um folgende Optionen:

SAVE (Speichern) Sie speichern den aktuellen Spielstand ab. Wählen Sie einen von zehn Speicherplätzen aus. Die Spielstände erhalten automatisch den Namen des Ortes in Karanthia, an dem Sie sich zur Zeit befinden. Wenn Sie sich anders entscheiden, wählen Sie CANCEL (Abbrechen) im unteren Teil des Bildschirms. Spielstände können nur über die Option LOAD GAME aus dem Hauptmenü geladen werden.

MAIN MENU Sie gelangen zurück ins Hauptmenü. Dies bedeutet jedoch auch, daß Sie den aktuellen Feldzug aufgeben.

CONFIGURE (Konfigurieren)
Ein Menü, um die aktuellen Spieleinstellungen zu verändern, erscheint. In diesem Menü können Sie viele verschiedene Optionen einstellen. Einige davon können nur vor dem Start eines Flugzeugs geändert werden. Es handelt sich dabei um dieselbe Option wie die Option CONFIGURE aus dem Hauptmenü.

PROCEED (Fortfahren) Sie kehren auf die Brücke zurück.

REPLAY (Wiederholen)
Die auf der Brücke verfügbare Option wird in einem eigenständigen Kapitel im Verlauf dieses Handbuchs behandelt.

FIRST OFFICER (Erster Offizier)

Der erste Offizier ist der zweite in der Befehlsfolge. Sein Aufgabenbereich umfaßt verschiedene Funktionen inner-und außerhalb des Luftschiffs. Wenn Sie

diese Option wählen, werden Sie über den aktuellen Flottenstatus informiert. Dazu gehört die Anzahl der verfügbaren Fregatten, Kampfhubschrauber, leichten und schweren Kampfflugzeuge sowie die Anzahl der Versorgungsdepots, die zur Zeit von Ihren Truppen kontrolliert werden. (Sie erhalten die Kontrolle immer wenn Sie eine Siedlung mit einem Versorgungspunkt im Kampf oder durch diplomatische Verhandlungen übernehmen). Offensichtlich ist die Anzahl und Art der Flugzeuge in Kriegszeiten lebenswichtig.

Der erste Offizier hat noch eine Reihe anderer Verpflichtungen. Er gibt Ihre Befehle an den Rest der Flotte weiter, wenn Sie sich zu einer neuen Position in Karanthia begeben wollen (Über die Funktion MAP (Karte) und die Option TRAVEL TO (Reisen nach)). Er spielt auch eine wichtige Rolle bei diplomatischen Verhandlungen. Er begleitet Ihren Diplomaten und repräsentiert Ihre Wünsche während dieser Treffen. Weitere Einzelheiten finden Sie in den Ausführungen zum DIPLOMATEN.

Die neue Option (R & R) ist im Menü des ersten Offiziers verfügbar, wenn Sie sich an einem Versorgungspunkt aufhalten, und Ihre Flotte benötigt Reparaturen oder Nachschub.

R & R

Wenn das Luftschiff beschädigt wurde oder Sie ein Flugzeug im Kampf verloren haben, können Sie über diese Option Ihre Flotte reparieren oder neu aufrüsten. Von den Mechanikern erhalten Sie eine Einschätzung der für die Reparaturen benötigten Zeit. Sie bestimmen dann aus dem Menü, wieviel Zeit Sie für die Reparatur zur Verfügung stellen.

WAR CHIEF (Gefechtsleiter)

Es kommt häufig vor, daß Sie sich mit Ihrem Gefechtsleiter beraten. Sie müssen oft verschiedene Möglichkeiten abwägen, z.B. ob Sie mit diplomatischem Geschick oder Gewaltanwendung die Herrschaft über eine Siedlung erringen. Der War Chief ist immer bereit, Ihnen die besten Hinweise und Ratschläge zu Ihrer aktuellen militärischen Stärke und die derzeitigen Erfolgschancen zu geben.

Wenn Sie zum ersten Mal die Option „War Chief“ aus dem Brückenmenü wählen, wird er Ihnen sofort ganz allgemein seine Meinung über den aktuellen Ort mitteilen. Denken Sie daran, daß seine Sichtweise immer von der Frage „Angriff oder kein Angriff“ geprägt ist. Einige neue Optionen stehen auch zur Verfügung.

SIEGE (Belagerung)

Suppression (Unterdrückung)

BELAY ORDER (Belegen)

Bei militärischen Auseinandersetzungen um eine Siedlung bleiben Sie dort, bis Sie die Auseinandersetzung beenden. Sie können sich immer noch zwischen den verschiedenen Bildschirmen bewegen und andere Optionen aufrufen, aber wenn Sie zum War Chief zurückkehren, erwartet er, daß Sie den begonnenen Feldzug fortführen. Sie beenden einen Feldzug, indem Sie den War Chief auf der Brücke konsultieren und die Option END CAMPAIGN (Feldzug beenden) wählen. Wenn Sie die Flotte in eine andere Stellung bringen, wird der zur Zeit aktuelle Feldzug automatisch beendet.

SIEGE (Belagerung)

Bei einer „Siege“ handelt es sich um die Belagerung einer Siedlung mit dem Ziel, die Bewohner zur Aufgabe zu zwingen. Bewußt zielt die Belagerung auf die Zivilbevölkerung; Ressourcen werden gezielt angegriffen, um auf die Bevölkerung unerträglichen Druck auszuüben. Schließlich wird der Anführer zur Kapitulation gezwungen, bevor Aufstände der Massen stattfinden. Sobald der Bürgermeister seine Zustimmung gibt, darf er gnädig im Amt verbleiben. Nicht alle Ziele müssen bei einer Belagerungsmission zerstört werden. Es hängt alles davon ab, wie schnell die terrorisierte Bevölkerung aufgibt.

Sie erhalten von Ihrem War Chief eine Liste möglicher Ziele, die von der Größe der Siedlung abhängen. (Besitztümer einiger kleinerer Siedlungen sind so unbedeutend oder weit verstreut, daß es unmöglich ist, sie als Ziel zu gebrauchen. Suppression (Unterdrückung) ist die einzige andere militärische Alternative in dieser Situation). Wenn Sie ein Ziel aus der Liste wählen, erhalten Sie weitere Informationen, die Ihnen helfen, Ihren nächsten Zug zu planen. Die Ziele auf der Liste sind auch farbkodiert und zeigen den aktuellen Status an:

Farbe	Status
Gelb	Nicht beschädigt
Braun	Beschädigt
Grau	Zerstört

Einige weitere Optionen sind aus dem Menü in der oberen Bildschirmecke verfügbar.

<< Inhalt.

Reconn Film — Ein Schwarzweißfilm über den Standort und das Ziel wird wiedergegeben. Das ist sehr nützlich, da Sie so die Möglichkeit erhalten, das Ziel zu erkennen, bevor Sie mit Ihrem Flugzeug in die Schlacht ziehen.

Choose Aircraft — (Flugzeug auswählen) Wenn Sie ein Ziel gewählt haben, müssen Sie ein Flugzeug aus Ihrer Flotte für die Mission auswählen. Ihnen werden Anzahl und Typ der verfügbaren Flugzeuge genannt und die Empfehlungen Ihres War Chiefs für diese Mission genannt. Wenn Sie ihnen zustimmen, wählen Sie die Option FLY MISSION. Sie gelangen sofort in das Cockpit Ihres Flugzeugs. Sie können jedoch auch die Zusammenstellung der Flugzeuge für diese Mission nach Belieben ändern. Zeigen und klicken Sie auf die empfohlenen Gegenstände, um ein Aufklappmenü mit Alternativen zu öffnen. Sie können die Optionen Strike Type, Escort Type und Escort Duty ändern. „Strike type“ definiert den Flugzeug- oder Luftschifftyp, der für den Angriff auf das Ziel ver-wendet werden soll. „Escort type“ definiert den Flugzeugtyp, der zum Schutz der Angriffsflotte vor verschiedenen Bedrohungen (gegnerische Jagdflugzeuge, Bodenverteidigung) verwendet werden soll. „Escort duty“ legt die Gefahren fest, auf die sich die Eskorte konzentrieren soll.

Die Flugzeug- und Bombenluftschiffe sind unterschiedlich effektiv:

Leichte Jagdflugzeuge — mit Raketen bewaffnet. Sind am besten für Präzisionsangriffe auf Bodenziele geeignet.

Schwere Jagdflugzeuge — tragen Bomben. Für kleine und mittlere Bodenziele, bei denen Präzision nicht so ausschlaggebend ist, wenn das Ziel zerstört wird.

Luftschiff — Wird nur bei Angriffsmissionen eingesetzt. Greift blitzartig ein Ziel mit mehreren Bomben an. Sollte am besten für besondere Gelegenheiten aufgespart werden! (Sie können das Luftschiff nicht direkt steuern)

Vier verschiedenen Eskorteinsätze (Escort Duty) stehen zur Auswahl:

None — Eskorte wird nicht gewählt

Fighter — Jagdflugzeuge schwärmen aus, um das andere Flugzeug zu beseitigen

Wild Weasel — Jagdflugzeuge werden losgeschickt, um Flugabwehrstellungen auf dem Boden zu zerstören. Leichte Jagdflugzeuge setzen dafür Raketen, schwere Jagdflugzeuge setzen dafür Bomben ein.

Mixed — die Eskorte besteht aus Fighter und Wild Weasel.

Denken Sie daran, daß Sie Ihre Entscheidung jederzeit durch Auswahl der Option BELAY ORDER rückgängig machen können.

Suppression (Unterdrückung)

Dabei handelt es sich um einen alternativen Angriffsplan. Unterdrückung zielt darauf ab, gegnerische Anführer zu eliminieren. Sie erhalten dadurch die Möglichkeit, eine neue, Ihren Zielen wohlgesonnene Administration einzusetzen. Die neue Administration verweigert Gespräche mit allen gegnerischen Diplomaten, falls sie dazu aufgefordert werden. Sie erreichen das Ziel, wenn Sie die Verteidigung der Siedlung schwächen, damit sympathisierende Banden sich vom Boden aus bewaffnen, die Anführer absetzen und die Macht übernehmen.

Wählen Sie „Suppression“ aus dem Menü. Sie sehen eine Liste mit möglichen Zielen. Wenn Sie ein Ziel wählen, werden weitere Informationen angezeigt. Wie bei der Option Siege wird ein neues Menü angezeigt, aus dem Sie einen Film über den Standort (RECONN FILM) abspielen, das Flugzeug für die Mission auswählen (CHOOSE AIRCRAFT) oder die Option BELAY ORDER wählen, um zur vorherigen Bildschirmdarstellung zurückzukehren.

Um den Coup d’Etat erfolgreich zu beenden, müssen Sie alle verfügbaren Ziele außer Kraft setzen.

Rout Bandits (Banditen vertreiben)

Alle vier Provinzen werden von Kriegsherren aus Karanthia und anderen Ländern heimgesucht. Sie fielen schnell in das Land ein und eroberten so viele Siedlungen wie möglich. Seitdem konnten sie ihre Position festigen und beließen die Siedlungen unter einer Banditenherrschaft. Wenn Sie eine von Banditen kontrollierte Siedlung besuchen, erhalten Sie vom War Chief die Option ROUT BANDITS (Banditen vertreiben). Sie können aus einer Reihe von Banditenzielen auswählen, die Sie innerhalb der Siedlung angreifen. Wenn alle Stützpunkte der Banditen innerhalb einer Siedlung zerstört wurden, müssen sie die Flucht ergreifen. Der Anführer (in der Regel der Bürgermeister) wird Ihnen außergewöhnlich dankbar sein und Ihnen sofort seine Unterstützung zusichern. Der regierende Kriegsherr wird sich darüber ärgern.

Destroy Warlord (Kriegsherrn zerstören)

Der Kriegsherr ist für die Banditen verantwortlich. Um einen Kriegsherrn zu vernichten, müssen Sie seine Festung zerstören. Festungen sind Militärbasen, aus denen der Kriegsherr seine Operationen steuert. Es gibt keine Zivilisten, die Ihre Ziele unterstützen könnten. Nach einer Zerstörung wird eine Festung vollständig von der Karte entfernt. Dazu konsultieren Sie den War Chief und wählen die Option „DESTROY Warlord“. Eine Liste mit Zielen, die Sie zerstören müssen, wird angezeigt. Einen Kriegsherrn anzugreifen ist ein großes und gefährliches Unterfangen, aber Sie gewinnen dadurch viel Unterstützung und können Ihre Popularität in kürzester Zeit steigern. Siedlungen, die von diesem Kriegsherrn kontrolliert wurden, werden bei seiner Niederlage befreit und sind sofort bereit, Ihre Sache zu unterstützen.

Begegnungen und Zwischenfälle mit anderen Flotten

Es ist auch möglich, daß Sie auf die Flotte eines anderen Herzogs treffen. Wenn Sie in den Luftraum einer Siedlung eindringen und dort bereits eine gegnerische Flotte vorfinden, kommt es zu einer Auseinandersetzung. Das Ziel ist, das Luftschiff des Gegners zu beschädigen und so viele Flugzeuge und Besitztümer wie möglich des Gegners zu zerstören, damit die andere Flotte gezwungen ist, sich in einen sicheren Hafen zurückzuziehen und Reparaturen vorzunehmen. Muß eine Flotte das Gebiet verlassen, unterstützt die Siedlung, beeindruckt vor der Zurschaustellung von Stärke, sofort die siegreiche Seite.

DIPLOMAT (DIPLOMAT)

Um im Kampf um den Thron erfolgreich zu sein, müssen Sie wissen, wann eine friedliche Aktion angebrachter ist als eine gewalttätige. Wenn Sie zum ersten Mal Ihren Diplomaten auf der Brücke Ihres Luftschiffes konsultieren, wird er Ihnen seine Expertenmeinung über die aktuelle Situation geben. Ist eine friedliche Lösung möglich, wird kein Schaden angerichtet, wenn Sie Ihren Diplomaten und den ersten Offizier zu einem Treffen mit den Anführern der Siedlung aussenden. Wenn Sie dies wünschen, wählen Sie die Option PROCEED, um diplomatischen Verhandlungen einzuleiten.

<< Inhalt.

Der Anführer der Siedlung wird Ihnen entweder zuerst Fragen stellen oder Ihnen sofort die Entscheidung des Rats wegen einer möglichen Unterstützung mitteilen. Sie können zwischen zwei möglichen Antworten wählen - ob Sie sich auf eine richtige Diskussion einlassen oder sofort die Frage nach der Unterstützung stellen. Wenn der Anführer in Ihrem Sinne antwortet, spart die direkte Frage nach Unterstützung wertvolle Zeit. Wenn nicht, müssen Sie erst einen guten Eindruck machen. Durch die Geheimdienstberichte bekommen Sie weitere Einblicke in die Denkweise bei der Beantwortung der Frage. Benutzen Sie Ihr Urteilsvermögen. Wie sind diese Leute? Was ist für sie wichtig? Welche Themen liegen an? Mit den Optionen PREV und NEXT können Sie durch die möglichen Antworten blättern. Überlegen Sie gründlich, bevor Sie sich für eine Antwort entscheiden. Manchmal ist es nötig, arrogant aufzutreten, ein andermal müssen Sie sorgfältig abwägen, um Ihre Gastgeber nicht zu erzürnen oder zu beleidigen. Wählen Sie PROCEED, um die Wahl der Antwort zu bestätigen und in die nächste Gesprächsrunde einzutreten.

Wenn ein Treffen vereinbart wurde, reisen Ihr Diplomat und der erste Offizier zur Siedlung und begeben sich zum Büro des Bürgermeisters. Der Anführer informiert Sie möglicherweise darüber, daß er bereits eine Entscheidung gefällt hat. In diesem Fall lautet die einzige mögliche Option PROCEED. Sie kehren zur Brücke des Luftschiffs zurück. Wenn der Anführer Sie begrüßt und aufgeschlossen für eine Unterhaltung ist, können Sie an der Diskussion teilnehmen oder direkt um Unterstützung bitten. Sie verwenden dazu die Optionen NEXT und PREV. Sie blättern durch die möglichen Äußerungen und Anworten, die der Diplomat dem Bürgermeister geben kann. Mit PROCEED wählen Sie die aktuelle Äußerung aus. Der Spieler muß abwägen, was in der Situation angebracht ist. Wenn der Spieler weiß, daß seine Popularität groß ist, und er freundlich vom Bürgermeister empfangen wird, dann ist es gut, direkt um Unterstützung zu bitten. Andernfalls wäre es vernünftiger, ein Gespräch mit dem Anführer zu beginnen, in der Hoffnung, ihn zu beeindrucken und zu beeinflussen.

<< Inhalt.

Wenn Sie sich auf eine Diskussion eingelassen haben, werden Ihrem Diplomaten eine Reihe von Fragen gestellt. Klicken Sie, um die möglichen Antworten zu lesen. Sie können auch den Geheimdienstbericht zu Rate ziehen, um Einblicke zu bekommen. Setzen Sie Ihr Urteilsvermögen weise ein. Ihre Kenntnisse über das Volk, seine Geschichte und Lebensart und die Situation dieser Region von Karanthia - alle diese Faktoren müssen bei der Wahl der richtigen Antwort in Betracht gezogen werden. Wenn Sie mit NEXT und PREV durch die möglichen Antworten geblättert und Ihre Wahl mit PROCEED bestätigt haben, erhalten Sie eine Entgegnung des Anführers. Er stellt solange weitere Fragen, bis er eine Entscheidung gefällt hat, und Sie zur Brücke zurückkehren.

Es gibt Situationen, in denen der Diplomat nicht gewählt werden kann. Zum Beispiel, Sie reisen zu einer von Banditen besetzten Siedlung, dann haben Sie keine andere Wahl, als sich auf einen Kampf einzulassen, wenn Sie die Oberhand gewinnen wollen. In Siedlungen, die bereits unter Ihrer Kontrolle stehen, benötigen Sie nicht die Unterstützung des Diplomaten. Er ist deshalb nicht verfügbar. Wenn Sie eine Siedlung erreichen, die von der Administration eines anderen Herzogs kontrolliert wird, benötigen Sie auch nicht die Fähigkeiten Ihres Diplomaten.

Neutrale Siedlungen sind fast immer bereit, sich anzuhören, was Ihr Diplomat zu sagen hat. Jedoch haben einige Siedlungen sich bereits mit anderen verbündet. Sie verweigern Ihnen das Gespräch, wenn sie glauben, daß dies zu ihrem Vorteil sei.

CONFIGURE (Konfigurieren)

Wenn Sie diese Option wählen, wird der Bildschirm „Current Operating Conditions“ (aktuelle Betriebseinstellungen) angezeigt. Von hier aus können Sie eine Reihe anderer Menüs öffnen. Die verfügbaren Optionen hängen davon ab, ob Sie sich im Cockpit befinden oder nicht.

Engines (Motoren)	Normal oder Super
Vulnerability (Verletzbarkeit)	Ein oder Aus
Arms (Munition)	Begrenzt oder unbegrenzt
Targets (Ziele)	Soft (weich), Medium (mittel) oder Hard (hart)
Enemy Activity (Gegnerische Aktivität)	Low (wenig), Medium (mittel) oder High (viel)
Starting Position (Startposition)	In Air (in der Luft) oder On Carrier (Im Luftschiff)
Real Time (Zeit)	Combat (Kampf) oder visible (sichtbar)

Die ersten sieben Optionen beeinflussen die Art und Weise des Spielverlaufs. Sobald Sie sich in der Luft befinden, können Sie diese Einstellungen nicht mehr ändern, außer Sie brechen ab, beenden die Mission oder sterben zuerst.

Super gibt Ihren Motoren 50% mehr Schub als Normal.

Wenn Sie Vulnerability (Angreifbarkeit) auf Off (deaktiviert) gestellt haben, kann Ihr Flugzeug nicht zerstört werden.

Durch die Option Unlimited Arms (unbegrenzte Waffen) können Sie Ihre Waffen benutzen, ohne sich über die Verfügbarkeit von Munition Sorgen zu machen.

Wenn Sie auf weiche gegnerische Ziele schießen, können Sie großflächig zielen und trotzdem Treffer erzielen. Bei einem mittleren wird ein Treffer registriert, der irgendwo auf dem Flugzeug auftrifft. Harte Ziele können nur beschädigt werden, wenn der Treffer in der Nähe des Zentrums aufschlägt.

Die Einstellung der Option Enemy Activity (gegnerische Aktivität) beeinflußt die durchschnittlichen Fähigkeiten der gegnerischen Piloten. Dadurch wiederum werden die Reaktionen des Gegners während des Feldzugs bestimmt.

Die Startposition ist offensichtlich - Sie können eine Mission entweder außerhalb des Luftschiffs oder von einer Position in der Luft in der Nähe des Missionsziels beginnen.

Über die Option Real Time (Echtzeit) bestimmen Sie, wann die Option Accelerated Time (Zeitbeschleunigung) (die durch Druck auf <TAB> ein- oder ausgeschaltet wird) deaktiviert ist. Visible (sichtbar) deaktiviert die Funktion, sobald ein gegnerisches Flugzeug in Sichtweite ist (bei einer Entfernung von etwa sieben Meilen)), während Sie bei Combat (Kampf) nur deaktiviert wird, wenn Sie sich innerhalb des Kampfbereiches befinden (etwa bei einer Entfernung von anderthalb Meilen).

Mouse sensitivity (Maus Sens.)	Low (niedrig) oder High (hoch)
Screen Fades (Abblenden)	On (ein) oder Off (aus)
Control Type (Steuerung)	Keyboard (Tastatur), Joystick, Joy-Throttle (Joystick mit Schubsteuerung), Flightstick Pro, Thrustmaster und Recalibrate (Neukalibrierung)
Joystick sensitivity (Joystick Sens.)	Low (niedrig), Medium (mittel), High (hoch) oder Custom (benutzerdefiniert)
Separate Rudder (Sep. Ruder)	On (ein) oder Off (aus)

Sound All but Engines (alles außer Maschinen)
All On (alles ein) oder All Off (alles aus)

Music (Musik)	On (ein) oder Off (aus)
Detail level (Detailtiefe)	Low (niedrig), Medium (mittel) oder High (hoch)
Auto Detail	On (ein) oder Off (aus)
Auto Window (Auto-Fenster)	On (ein), Minimum (minimal) oder Off (aus)
Radio Chat (Radiounterhalt)	On (ein) oder Off (aus)

Die verbleibenden Optionen beziehen sich auf die grafische Darstellung, Soundoptionen und die Steuerung.

Mit Hilfe der Option Mouse sensitivity (Mausempfindlichkeit) erfahren Sie, wie weit der Mauszeiger in Relation zur Bewegung der Maus bewegt wird. Bei einer Einstellung von Low (niedrig) müssen Sie die Maus etwa doppelt so weit bewegen wie bei der Einstellung High (hoch).

Die Option Screen fades (Überblendung) kann ein- oder ausgeschaltet werden. Auf langsameren Maschinen wirkt sich die Deaktivierung der Überblendfunktion am stärksten aus.

Die Option Control Type (Steuerung) ist wichtig. Sie bestimmt, mit welchem Steuergerät Sie im Spiel die Flugaktionen steuern. Die möglichen Arten hängen vom verwendeten Computertyp ab. Weitere Einzelheiten über spezialisierte Steuergeräte finden Sie im Kapitel Technische Referenz.

Sie können auch die Joystick-Empfindlichkeit festlegen. Stellen Sie diese Option ein, und ermitteln Sie, welche Einstellung für Ihren Joystick während eines Flugs am besten geeignet ist.

Wenn Sie zusätzliche Ruderpedale verwenden, können Sie sie mit der Option Separate Rudder aktivieren. Stellen Sie diese Option auf On (ein).

Die Standardeinstellung für den Sound lautet All On But Engines. Es stehen drei Optionen zur Auswahl.

Die Musikbegleitung im Menü kann mit der nächsten Option ausgeschaltet werden.

Die Einstellung der Option Detail level (Grafikdetails) beeinflußt die Grafikausgabe des Spiels während der 3D-Flugszenen. Sie können die Einstellung an dieser Stelle Ihren Vorgaben gemäß verändern, oder die 3D-

Leistung den Möglichkeiten Ihrer Maschine anpassen. Je niedriger die Detaileinstellung desto weniger Objekte und „Texturen“ werden dargestellt. Das Ergebnis ist eine erhöhte 3D-Bildwiederholfrequenz, weil der Rechner weniger verarbeiten muß. Sie haben die Auswahl zwischen Low (niedrig), Medium (mittel) oder High (hoch).

Auto Detail kann diese Aufgabe für Sie übernehmen. Die Detailfülle wird angepaßt, wenn es nötig ist, die Geschwindigkeit des 3D-Flugs konstant zu halten. Die Geschwindigkeit wird auf einigen langsameren Computern vermindert, wenn viele Objekte angezeigt werden (zum Beispiel ein großer Luftkampf mit vielen Flugzeugen und Luftschiffen am Himmel).

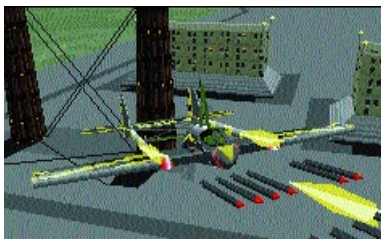
Auto Window stellt eine weitere Möglichkeit dar, eine Geschwindigkeitsverminderung bei 3D-Darstellung zu vermeiden. Die Größe des 3D-Fensters schrumpft oder vergrößert sich während des Flugs, damit die Grafikausgabe konstant bleibt.

Die letzte Option wird dazu benutzt, um den Funkverkehr ein-oder auszuschalten. Es handelt sich um hörbare Funksprüche, im Gegensatz zu den Meldungen, die während eines Flugs im oberen Bildschirmbereich angezeigt werden. Diese Funktion steht nur auf der CD-ROM-Version mit qualitativ hochwertiger Sprachausgabe zur Verfügung.

KAPITEL D
FLUG

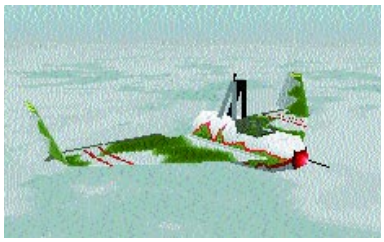
Sie können in das Cockpit eines Flugzeugs auf zweierlei Art einsteigen. Entweder Sie wählen SCRAMBLE aus dem Hauptmenü und dann eine Mission, oder Sie beginnen eine Campaign-Mission und wählen die Option FLY MISSION. Beide Wege führen Sie direkt in das Flugzeugcockpit.

Der Flugzeugtyp hängt vom gewählten Flaggschiff und der Mission ab. In diesem Spiel stehen acht verschiedene Typen zur Verfügung:



Name:	Hornet.
Klasse:	Leichter Jäger.
Max. Geschwindigkeit:	121 MPH bei 14600 ft. Voll beladen.
Erkennungszeichen:	Schwarz/gelbe Markierungen. Stachelzeichen auf dem Heck.
Vorteile:	Stabile Kanonenplattform.
Nachteile:	Langsamstes leichtes Jagdflugzeug während eines Konflikts

Name:	Dragon.
Klasse:	Schwerer Jäger.
Max. Geschwindigkeit:	121 MPH bei 14400 ft. Voll beladen.
Erkennungszeichen:	Doppelleitwerkstruktur.
Vorteile:	Durch die Kick-Flügelstruktur werden erstklassige Ergebnisse beim Sturzbomberangriff erzielt
Nachteile:	Keine



Name:	Delta
Klasse:	Leichter Jäger
Max. Geschwindigkeit:	137 MPH bei 14600 ft. Voll beladen.
Erkennungszeichen:	Delta-Flügelkonstruktion.
Vorteile:	Schnell und wendig.
Nachteile:	Ein leichtes Ziel wegen der großen Oberfläche

<< Inhalt.

Name:	Banshee.
Klasse:	Schwerer Jäger.
Max. Geschwindigkeit:	111 MPH bei 14500 ft. Voll beladen.
Erkennungszeichen:	Festes Fahrwerk.
Vorteile:	Widerstandsfähig.
Nachteile:	Das feste Untergestell erhöht den Luftwiderstand.

Name:	Goblin.
Klasse:	Leichter Jäger.
Max. Geschwindigkeit:	131 MPH bei 14500 ft. Voll beladen.
Erkennungszeichen:	Vordere Peilflügel.
Vorteile:	Schnelle Rollgeschwindigkeit. Ist in der Lage, plötzlich zu wenden.
Nachteile:	Unberechenbar in unerfahrenen Händen.

<< Inhalt.

Name:	Raptor.
Klasse:	Schwerer Jäger.
Max. Geschwindigkeit:	119 MPH bei 14400 ft. Voll beladen.
Erkennungszeichen:	Festes Fahrwerk.
Vorteile:	Keine
Nachteile:	Das feste Untergestell erhöht den Luftwiderstand.

Name:	Vampire.
Klasse:	Leichter Jäger.
Max. Geschwindigkeit:	136 MPH bei 14300 ft. Voll beladen.
Erkennungszeichen:	Nach hinten gerichtete Flügel.
Vorteile:	Wendig und robust. Gute Auswahl für alle Gelegenheiten.
Nachteile:	Weist keine besonderen Stärken auf.

<< Inhalt.

Name:	Firestorm.
Klasse:	Schwerer Jäger.
Max. Geschwindigkeit:	117 MPH bei 14700 ft. Voll beladen.
Erkennungszeichen:	Traditioneller Doppeldecker.
Vorteile:	Wendig. Niedrige Überziehgeschwindigkeit.
Nachteile:	Ist einigen moderneren Flugzeugen unterlegen

DIE STARTPOSITION

Vielleicht ist Ihnen diese Option schon im Menü Current Operational Conditions (Aktuelle Betriebsbedingungen) aufgefallen (Wählen Sie CONFIGURE aus dem Hauptmenü). Wenn Sie die Startposition auf „In Air“ ändern, befindet sich Ihr Flugzeug wenige Meilen von der Zielposition entfernt. In der Regel bedeutet dies, daß sich Ihr Gegner auch in der Nähe Ihrer Startposition befindet. Vorsicht ist deshalb geboten! ‘On Carrier’ bedeutet, daß Sie die Mission an Bord des Luftschiffs genau in dem Moment beginnen, wenn das Luftschiff seinen Hangar verläßt. Es ist möglich, daß Sie viele Meilen bis zu Ihrer Zielposition zurücklegen müssen, aber Sie haben genügend Zeit, sich an das Flugzeug zu gewöhnen, verschiedene Ausblicke auszuprobieren und sich mental auf den Kampf vorzubereiten.

<< Inhalt.

DAS COCKPIT

Die Grundausstattung des Cockpits besteht aus Anzeigen in Form von Skalen oder Ablesungen. Sie alle geben dem Piloten wertvolle Informationen über den aktuellen Status oder die Position des Flugzeugs.

1. Guns (Bordkanonen)

Dabei handelt es sich um Ihre Bordkanonen. Wenn Sie sich in unmittelbarer Nähe eines gegnerischen Flugzeugs befinden, sollten Sie darauf feuern, wenn es sich in Reichweite (weniger als 1 Meile entfernt) und innerhalb der beiden Kanonenläufe bewegt. Weitere Informationen finden Sie unter Die Schießausbildung.

2. Altimeter (ALT) (Der Höhenmesser)

Der Höhenmesser zeigt die aktuelle Höhe in Fuß an (1 ft = 0,3048 m). Die Ziffern außerhalb der Skala zeigen die Höhe in tausend Fuß an, während der lange Zeiger auf die Hunderter und der kürzere auf die Zehner der Skala zeigen.

3. Umdrehungen des Motors (RPM)

Diese Skala zeigt die Motorumdrehung pro Minute an (RPM). Sie können diesen Wert während des Flugs mit der „+“- und „-“-Taste regulieren.

4. Geschwindigkeit (MPH)

Die aktuelle Geschwindigkeit des Flugzeugs, gemessen in Meilen pro Stunden (MPH).

5. Raketen (R)

Die Anzahl der verbleibenden Raketen. Dies trifft nur auf Flugzeuge zu, die mit Raketen für Bodenziele bewaffnet sind oder sich auf einem Wild Weasel - Jagdschutzeinsatz befinden. Wenn Ihr Flugzeug statt dessen mit Bomben beladen ist, wird ein B angezeigt.

6. Kanonensalven (A)

Diese Zahl gibt die Anzahl der verbleibenden Kanonensalven an. Immer wenn

Sie auf die Feuertaste drücken, wird eine Kanonensalve verbraucht. Bei 0 haben Sie Ihre gesamte Munition verbraucht.

7. Kompaß

Dieser Kompaß rotiert nach links oder rechts um bis zu 360 Grad. Wenn eine Ziffer mit der Mittellinie des Kompasses eine Linie bildet, fliegt das Flugzeug in diese Richtung.

8. Anzeige für den Autopiloten (rot)

Dieses Lämpchen leuchtet auf, wenn die Autopilot-Funktion aktiviert wurde (durch Druck auf A). Das Flugzeug wird nun vom Autopiloten gesteuert und reagiert genauso wie die anderen vom Computer kontrollierten Flugzeuge. Es fliegt in die Richtung, um den Gegner anzugreifen. Sie müssen nur noch die Kanonen abfeuern und die Ehrungen entgegennehmen. Um den Autopiloten zu deaktivieren und zum manuellen Flugmodus zurückzukehren, drücken Sie A ein weiteres Mal.

9. Automatische Kanonen (rot)

Dieses Lämpchen leuchtet auf, wenn Sie T drücken, um die automatische Kanone zu aktivieren. In aktiviertem Zustand schießt der Autopilot auf jedes gegnerische Flugzeug, das er angreift. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn sich das Flugzeug im Modus Autopilot befindet. Drücken Sie T, um die automatischen Kanonen zu deaktivieren und zum manuellen Schießmodus zurückzukehren.

10. Videozähler

Diese beiden Ziffern zeigen die aktuelle Seitennummer und Gesamtanzahl der für die Filmaufnahme zur Verfügung stehenden Seiten. Drücken Sie während des Flugs V, um die Videoaufzeichnung zu beginnen und V ein weiteres Mal, um die Aufnahme zu stoppen. Weitere Einzelheiten, wie Sie dieses Filmmaterial nach einer Mission abspielen können, finden Sie im Kapitel Der Schneideraum.

Fast alle Flugzeuge halten sich an diesen Cockpit-Aufbau. Deshalb kann ein erfahrener Goblin-Pilot auch einen Delta Fighter ohne große Schwierigkeiten fliegen. In den meisten Fällen sind die Unterschiede gering. Zum Beispiel sind schwere Jagdflugzeuge mit Bomben anstelle von Raketen beladen, deshalb ersetzt die Bombenanzeige B das normale R für Raketen auf dem Armaturenbrett.

Wenn das Flugzeug zusätzlich zu den Standard-Bordkanonen mit anderen Waffen ausgerüstet wurde, wechseln Sie die Waffen durch Druck auf die Taste Bild hoch.

In der CD-ROM-Version können Sie feststellen, wie viele Piloten Ihrer Staffel noch in der Luft sind, wenn Sie D drücken. Sie werden aufgefordert zu

antworten. Alle Piloten werden Sie daraufhin mit Ihrem Meldezeichen anfunken. Diese Option steht auf der Diskettenversion nicht zu Verfügung.

ZUSÄTZLICHE AUSBLICKE

Air Power bietet eine Vielzahl verschiedener Ausblicke und Ansichten von innerhalb oder außerhalb des Flugzeugs. Sie sind nicht auf die Aussicht aus dem Cockpit Ihres Flugzeugs begrenzt!

Interne Ausblicke

Sie können den Ausblick aus dem Flugzeugs ändern. Mit den Zifferntasten 5 bis 8 wechseln Sie auf die folgenden Ausblicke:

5	Ausblick aus dem Rückfenster des Cockpits
6	Ausblick aus dem linken Seitenfenster des Cockpits
7	Ausblick durch die Frontscheibe des Cockpits
8	Ausblick aus dem rechten Seitenfenster des Cockpits

Externe Ansichten

Sie können, während sie eine Mission fliegen, auf viele verschiedene externe Ansichten und Perspektiven umschalten. Einige sind sehr nützlich, andere haben einen eher ästethischen Wert. Wie später noch erklärt wird, kann so der Fokus geändert werden. Aus diesen zusätzlichen Ansichten erhalten Sie weitere nützliche Informationen. Bei der folgenden Darstellung setzen wir voraus, daß Sie von der Cockpit-Ansicht aus starten. (Drücken Sie ESC , um zur Cockpit-Ansicht zu wechseln, wenn Sie sich dort noch nicht befinden).

Außenansicht

Drücken Sie Funktionstaste F5. Sie sehen das Flugzeug, aufgenommen von einer festen Position außerhalb des Flugzeugs. Unterhalb der Außenansicht befindet sich eine Informationskarte mit vielen nützlichen Informationen.

Die Informationskarte (Information Panel)

Auf der Karte finden Sie Informationen aus vier verschiedenen Kategorien, die in der linken Spalte gezeigt werden. Die für diese Kategorien relevanten Informationen finden Sie in den jeweiligen Zeilen. Die Kategorien sind:

Piloted AC Typ und das Meldezeichen des Flugzeugs, das Sie zur Zeit fliegen.

Next WP Der nächste Streckenpunkt (Navigation, Angriff, Landen - wird im Abschnitt Streckenpunkte beschrieben).

Pos Info Positionsinformationen für das Flugzeug oder für die aktuelle Mission relevante Punkte. Dazu gehören Ihre Heimatbasis, die aktuelle Opposition und Jagdschutzbegleitung.

View Type Der aktuelle Sichttyp (Außerhalb, Spur usw.) und der Fokus (zur Zeit handelt es sich dabei um Ihr Flugzeug).

In jeder Zeile finden Sie weitere Richtungsinformationen, die sich auf die Kategorie links beziehen.

Piloted AC Nennt die aktuelle Richtung, Geschwindigkeit und Höhe.

Next WP Zeigt die relative Position und Entfernung des Streckenpunkts von Ihrer Position und seine Höhe (weitere Einzelheiten dazu finden Sie im Abschnitt Streckenpunkte)

Pos Info Zeigt die relative Position, Entfernung und Höhe

View Type Relevante Informationen zum aktuellen Fokus werden angezeigt, sowie die Entfernung und der Status des Blickpunkts (fest oder variabel).

Ansichten, Blickpunkte (Fokus) und Zustände werden im nächsten Kapitel beschrieben.

Um den Status einer Ansicht zu ändern, drücken Sie Q, während die Informationskarte angezeigt wird. Zum Beispiel, wenn Sie die Außenansicht des nächsten gegnerischen Flugzeugs verfolgen, bleibt der Fokus bei der Einstellung Fixed auf dem ersten, als nächstes erkanntem Flugzeug arretiert, selbst dann, wenn sich die Position ändert und ein anderes Flugzeug die nächste Position einnimmt. Bei der Einstellung Free (variabel) wird der Fokus immer auf das faktisch nächste Flugzeug arretiert. Wenn sich die Flugzeuge nähern, wechselt er von Flugzeug zu Flugzeug.

<< Inhalt.

Bei angezeigter Informationskarte können Sie auch einige Änderungen vornehmen:

‘ Blättert schrittweise durch die einzelnen Streckenpunkte der Mission, und der Kurs des Flugzeugs sollte folgen.

; Blättert schrittweise rückwärts durch die Sequenz der Streckenpunkte, um die früheren Kursanweisungen zu wiederholen.

UMSCHALTTASTE ;

Blättert durch die vordefinierte Flugzeug- oder Standortpositionen dieser Mission.

Streckenpunkte

Streckenpunkte sind vordefinierte Positionen, die mit der aktuellen Mission in Verbindung stehen. Aus der Informationskarte sehen Sie, ob Sie den Streckenpunkt als Navigationsmarkierung verwenden (um zu erkennen, ob Sie sich auf dem richtigen Kurs befinden), wenn Sie NAVIGATE anzeigen. Jedoch markieren Streckenpunkte manchmal auch Ziele, die angegriffen werden sollen. Deshalb wird auf der Karte statt dessen ATTACK angezeigt. Wenn es sich bei dem Streckenpunkt um Ihr Heimat-Luftschiff handelt, lautet die Bezeichnung LAND. Wenn Sie wollen, können Sie sich eine Karte vorstellen, mit Punkten, die von einem Ort zum nächsten führen. Sie werden den Punkten folgen, um sicherzustellen, daß Sie das richtige Ziel erreichen. In diesem Beispiel steht jeder Punkt für einen Streckenpunkt. Aus den Informationen auf der Karte können Sie ersehen, was zu tun ist, wenn Sie einen speziellen Streckenpunkt erreichen (navigieren, angreifen oder landen).

Auf der Karte ist auch die relative Position des Streckenpunkts vermerkt. Um in einer geraden Linie den Streckenpunkt zu erreichen, muß der Wert 0 sein. Falls nicht, wenden Sie das Flugzeug, bis der Wert 0 erreicht ist und balancieren dann aus. Sie sollten die Höhe des Streckenpunkts notieren und versuchen, sie zu treffen.

Betrachtetes Objekt (Viewee)

Es stehen weitere Ansichten zur Verfügung, und Sie können verschiedene Objekte beobachten. Wir nennen dies Blickpunkte.

Um einen Blickpunkt zu ändern, drücken Sie folgendes Tasten:

Geschoßansicht	Umschalttaste F2	Aktuelle Kugel, Rakete oder Bombe (abgefeuert)
Nächster befreundeter AC	Umschalttaste F3	Das nächste freundliche Flugzeug
Nächster gegnerischer AC	Umschalttaste F4	Wenn es sich in einem Umkreis von 20 Meilen von Ihrer Position befindet
Aktueller gegnerischer AC	Umschalttaste F5	Aktuelles Feindflugzeug bei einem Luftkampf
Meldung über	Umschalttaste F7	Thema des letzten Funkspruchs
Bodenziel	Umschalttaste F8	Das Ziel Ihrer Mission
Nächstes Ziel	Umschalttaste F9	Bodenziel, das sich am nächsten zu Ihrem Flugzeug befindet
Spezifische Freunde	Umschalttaste 1 - 8	Basiert auf Meldezeichen der Flugzeuge
Ihr geflogenes AC	Umschalttaste ESC	Ihr eigenes Flugzeug

Fest/variabel

Bei einigen dieser Ansichten wird der beste Blickwinkel aus einer Liste möglicher Blickwinkel ausgewählt. Zum Beispiel wählt die Option Nearest Enemy (Nächster Gegner) das gegnerische Flugzeug aus, das sich von allen gegnerischen Maschinen Ihrer Position am nächsten befindet. Geschoßansicht wählt das letzte Geschoß oder die letzte Bombe, die abgefeuert wurde.

Steht der Blickpunktstatus fest (überprüfen Sie dies in der rechten Ecke der Informationskarte), ändert sich der gewählte Blickpunkt nicht, wenn ein geeigneter Blickpunkt verfügbar ist. Wenn zum Beispiel ein anderes Flugzeug eine nähere Position einnimmt oder ein Geschoß abgefeuert wird, bleibt der ursprüngliche Blickpunkt erhalten.

Wenn Sie Q oder Umschalttaste F drücken, schalten Sie vom festen zum variablen Blickpunkt und umgekehrt. Ein variabler Blickpunkt wird automatisch aktualisiert, um das Geschehen zu reflektieren. Zum Beispiel, immer wenn ein anderes Flugzeug die nächste Position einnimmt, wird der Fokus auf dieses Flugzeug gewechselt.

Wenn Sie sich im festen Modus befinden, wählen Sie durch Druck auf ALT f das

nächste Flugzeug oder Bodenziel aus und springen dann zurück zum aktuellen nächsten Flugzeug in einem Umkreis von 20 Meilen.

Drücken Sie STRG f, um die zur Zeit besten Blickpunkte auszuwählen.

Um den Fokus des Blickpunkts zu ändern, drücken Sie folgendes:

Verfolgeransicht	F4	Kamera befindet sich hinter dem Objekt, als würde es verfolgt
Außenansicht	F5	Kamera hinter dem Objekt, Abstand wird beibehalten und bleibt stabil (keine Neigungs- oder Richtungsänderung)
Spur	F6	Kamera hinter dem Objekt, Neigung und Richtung wird verfolgt
Vogelperspektive	F7	Kamera über Objekt, verfolgt es von oben
Außenarretierung	F8 oder	Objekt bleibt im Zentrum des Kamerafokus, unabhängig von der Bewegung
Innenarretierung	F9	Kamera befindet sich innerhalb des Cockpits, das Objekt bleibt die ganze Zeit über in der Fokusmitte

Sie können diese Tastatureingaben kombinieren, um jede Eventualität abzudecken. Wenn Sie zum Beispiel eine Verfolgeransicht des Aktuellen Gegnerischen ACs wünschen, drücken Sie F4, gefolgt von Umschalttaste F5 (oder umgekehrt).

Zwei Kombinationen sind besonders geeignet und haben deshalb eigene Tastaturbefehle zugewiesen:

Arretierung auf Luftkampf von außen	<Enter>	Entspricht Umschalttaste F4, F8
Arretierung auf Luftkampf von innen	<Rückschritt>	Entspricht Umschalttaste F4, F9

Beide Kampfarretierungen sind sehr nützlich. Bei der Arretierung auf Luftkampf von außen wird Ihr Flugzeug die ganze Zeit über im Vordergrund und das nächste gegnerische Flugzeug in der Mitte des Bildschirms gezeigt. Der Ausblick Arretierung auf Luftkampf von innen ist ähnlich, außer daß sich die Kamera innerhalb Ihres Cockpits befindet. Stellen Sie sich vor, Sie könnten Ihren Kopf um 360 Grad drehen und das gegnerische Flugzeug ständig aus Ihrem Cockpit heraus beobachten. Das klingt vielleicht ein wenig verrückt, aber

in der Praxis ist diese Ansicht sehr hilfreich, um immer die gegnerische Position im Auge zu behalten. Wenn dabei kein Cockpit angezeigt wird, kann diese Ansicht ziemlich verwirrend wirken, deshalb wurden einige Orientierungspfeile hinzugefügt, damit Sie sehen können-wo oben, unten, links oder rechts ist.

Wenn Sie eine dieser Extra-Ansichten arretieren, können Sie den Ausschnitt vergrößern/verkleinern (Zoom in/out) oder um den aktuellen Blickwinkel drehen:

Zoom in (vergrößern)	F1	Kamera fährt näher an das Objekt heran
Zoom out (verkleinern)	ALT F1	Kamera entfernt sich vom Objekt
Horizontale Drehung	F2	Die Ansicht wird um die horizontale Achse gedreht
Vertikale Drehung	F3	Die Ansicht wird um die vertikale Achse gedreht

Um die Drehrichtung umzukehren, drücken Sie ALT F2 oder ALT F3. Um auf die normale Darstellung umzuschalten, drücken Sie entsprechend der Funktion STRG F1, F2 oder F3 oder STRG R, um alles auf einmal durchzuführen.

WIE SIE EIN ANDERES FLUGZEUG STEUERN

Sie können auch die Steuerung eines anderen Flugzeugs während einer Mission übernehmen. Sie „springen“ in den Sitz einer anderen Maschine aus Ihrem Geschwader, wenn Sie STRG, gefolgt von der Nummer des Meldezeichens der anderen Maschine, drücken. Zum Beispiel fliegen Sie zu Beginn einer Mission Goblin 1. Wenn Sie STRG 2 drücken, wechseln Sie in das Cockpit von Goblin 2 und fliegen statt dessen diese Maschine. Die Anzahl der Begleitflugzeuge einer Mission sagt Ihnen, in wieviele Flugzeuge Sie springen und die Steuerung übernehmen können. Wenn Sie STRG, gefolgt von einer Zahl, drücken und es passiert nichts, dann wurde entweder das andere Flugzeug zerstört oder sie sind bereits in das letzte verfügbare der Reihe gesprungen. Sie brauchen sich um das verlassene Flugzeug keine Sorgen zu

machen. Es wird nun von einem anderen Piloten gesteuert.

Wenn Ihr Flugzeug abgeschossen wird, ist noch nicht alles verloren. Mit Hilfe der Taste STRG können Sie die Steuerung eines anderen freundlichen Fliegers übernehmen. Gibt es kein anderes Flugzeug, dann können Sie nicht viel mehr tun als der Natur ihren freien Lauf zu lassen, oder Sie pfuschen, indem Sie F10 drücken und die Option ABORT MISSION (Mission abbrechen) wählen.

KAPITEL E
TIPS UND TRICKS

DIE FLUGSCHULE

Auswahl

Um aufzusteigen, müssen Sie die Nase des Flugzeugs nach oben ziehen und die Geschwindigkeit erhöhen. Achten Sie bitte darauf, wie weit Sie die Nase nach oben ziehen, sonst riskieren Sie, daß die Maschine überzieht und durchsackt. Soll die Maschine langsam steigen, versuchen Sie den Steigungswinkel zu verringern.

Sturzflug

Ein Sturzflug klingt recht einfach, aber ihn nur durchzuführen und dabei die Kontrolle über das Flugzeug zu behalten, ist eine ganz andere Sache. Normalerweise greifen Sie Bodenziele im Sturzflug an. Drücken Sie einfach die Nase des Flugzeugs nach unten zum Boden, aber achten Sie dabei ständig auf die Höhe!

Sie können die Höhe auch anders als im Sturzflug vermindern. Wenn Sie die Geschwindigkeit des Flugzeugs drosseln, verliert es auch an Höhe. Sie verlieren auch an Höhe, wenn Sie das Flugzeug drehen, obwohl das Ruder bei der Kompensation helfen sollte. Wenn Sie eine schnelle, enge Kurve fliegen, (im Gegensatz zu einer langsamen, allmählichen Wendung) müssen Sie nicht nur die genaue Richtung einschlagen, sondern gleichzeitig die Nase ein wenig hochziehen.

Überziehen und durchsacken

Sie können die Maschine überziehen, wenn Sie zu steil aus-wählen. Wenn ein Flugzeug überzieht, verliert es an Höhe und seine Nase sinkt herab. Sie sind dann nicht in der Lage, die Bewegungen des Flugzeugs zu steuern. Um diese Situation auszugleichen, müssen Sie die Geschwindigkeit erhöhen und dann langsam die Nase hochziehen, bis Sie den Sturzflug abgefangen haben. Das

Absacken wird durch einen Auftriebsverlust an den Flügeln verursacht. Ein Flugzeug steigt nur deshalb, weil der Auftrieb an den Flügeln stärker ist als das Gewicht des Flugzeugs.

Luftklappen

Die Klappen werden mit der Taste f aufgerichtet oder gesenkt. Sie ändern den Auftrieb an den Flugzeugflügeln. Sie werden beim Starten oder Landen benutzt.

Ruder

Das Ruder wird über die numerische Tastatur gesteuert. Es wird für die Drehung des Flugzeugs nach links oder rechts ohne Schrägneigung oder Wendung benutzt. Ruder links bewegt die Nase des Flugzeugs nach rechts und umgekehrt.

Ende (Taste 1)	Ruder ganz links
Bild runter (Taste 3)	Ruder ganz rechts
Einf (Taste 0)	Ruder allmählich links
Entf (Taste .)	Ruder allmählich rechts

Möglicherweise benötigen Sie die Luftbremsen (drücken Sie B), die den Luftstrom über den Flügeln verändern und das Flugzeug wirkungsvoll in der Luft abbremsen.

DIE SCHIESS-SCHULE

Vielleicht glauben Sie, Luftkämpfe seien einfach, solange Sie nur drauflos schießen können. Falsch geraten! Einmal sind gegnerische Ziele nicht bewegungslos (außer Sie greifen ein Bodenziel an!). Während gerade Schüsse einfach sind, wenn Sie sich direkt hinter Ihrem Ziel befinden, benötigen Schüsse von oben oder von der Seite mehr Geschick, besonders wenn es sich um ein bewegliches Ziel handelt.

Um ein bewegliches Ziel zu treffen, müssen Sie seine Flugbahn vorausahnen. Denken Sie daran, daß Kugeln ihre eigene Geschwindigkeit und Flugbahn haben. Sie müssen auf die Stelle zielen, an der Sie das Ziel in einem Moment erwarten. Eine Maschinengewehrkugel hat eine Reichweite von etwa 180 m. Sie sollten deshalb keine Munition vergeuden und auf etwas feuern, das sich weiter weg befindet. Sie würden es nicht treffen!

Bombenzielanflüge sind anders - Sie müssen dabei bedenken, daß zwar das Ziel fest steht, Sie sich jedoch bewegen. Deshalb müssen Sie die Bomben, kurze Zeit bevor Sie das Ziel überfliegen, abwerfen, weil die Bomben beim Abwerfen auch nach vorne fliegen. Wieder müssen Sie die Situation einschätzen und den Zeitpunkt für den Bombenabwurf sorgfältig wählen. Niemand sagt, die militärische Option sei ein Kinderspiel!

Die andere Seite der Medaille ist, vom Gegner abgeschossen zu werden. Möglicherweise werden Sie von bodengestützten Waffen angegriffen (Flugabwehrkanonen sind dazu gedacht, Flugzeuge vom Boden aus abzuschießen). Sie müssen lernen, während einer Mission möglichst vielen Treffern auszuweichen. Wenn Sie von einem gegnerischen Flieger verfolgt werden, machen Sie es ihm nicht zu einfach, indem Sie gerade und auf einer Höhe fliegen. Ein kontrollierter Sturzflug und eine scharfe Drehung (achten Sie darauf, daß die Maschine nicht überzogen wird und absackt), und schon haben Sie sich aus einer bedrohlichen Situation befreit. Der einzig sichere Weg gegnerischem Feuer auszuweichen, ist den Gegner schachmatt zu setzen, bevor er das mit Ihnen machen kann!

KAPITEL F
REPLAY (Wiedergabe)

Sie können diese Option erst benutzen, wenn Sie während eines Flugs die Videokamera aktiviert haben (durch Druck auf V, um sie ein- oder auszuschalten), oder wenn Sie zuvor gespeichertes Filmmaterial laden wollen. Die Länge des Filmmaterials hängt von der Menge des verfügbaren EMS-Speichers ab (weitere Informationen dazu finden Sie im Kapitel Technische Referenz). Nach der Aktivierung verbleibt der Film im Speicher, bis Sie ihn mit der Speicherfunktion aus dem Schneideraum (Editing Suite) auf Festplatte sichern. Sie können das Filmmaterial nur auf Festplatte speichern, wenn der Speicherplatz dafür ausreicht.

Der Schneideraum

Im Schneideraum können Sie Filmmaterial schneiden und zusammenfügen und auch den Kamerawinkel oder -standpunkt ändern, wenn Sie nicht zufrieden damit sind. Sie Steuerung ist sehr einfach. Mit dem Mauszeiger zeigen Sie auf eine Option, um sie zu markieren. Links-klicken Sie, um die Auswahl zu bestätigen.

Der Informationsbalken

Dieser Balken verläuft über den oberen Bildschirmbereich und zeigt den Dateinamen des zur Zeit bearbeiteten Filmmaterials an (wenn es noch nicht gespeichert wurde, wird es standardmäßig NEW genannt). Der Dateiname kann eine maximale Länge von acht Zeichen haben. Als nächstes folgt die Angabe Last Page (letzte Seite), bei der es sich um die Speichermenge handelt, die das Filmmaterial belegt. Der EMS-Speicher ist in einzelne 16 KB große Seiten, sogenannte Pages, die bei 0 beginnen, aufgeteilt. Wenn zum Beispiel das Filmmaterial 30 KB groß ist, dann lautet der Wert für Last Page 2. Bei der Position handelt es sich um die Speicherstelle des aktuellen Videobilds. Die erste Ziffer gibt die aktuelle Seitennummer an.

<< Inhalt.

Video-Steuerung

WIEDERGABE/PAUSE

Bei Auswahl wird das Filmmaterial wiedergegeben oder die Wiedergabe wird angehalten (Pause). Wählen Sie diese Steuerung erneut, um die Wiedergabe fortzusetzen.

1 BILD VORWÄRTS

Das Filmmaterial wird um genau 1 Bild vorgespult.

STOP

Die Wiedergabe des Filmmaterials wird abgebrochen.

ZUM ANFANG ZURÜCKSPULEN

Das Filmmaterial wird zum Anfang zurückgespult.

SCHNELLES ZURÜCKSPULEN MIT ANZEIGE

Das Filmmaterial wird schnell zurückgespult.

1 SEITE ZURÜCKSPULEN

Das Filmmaterial wird um eine Speicherseite zurückgespult.

1 SEITE VORSPULEN

Das Filmmaterial wird um eine Speicherseite vorgespult.

SCHNELLES VORSPULEN MIT ANZEIGE

Das Filmmaterial wird schnell vorgespult.

SCHNELLES VORSPULEN BIS ZUM ENDE

Spult das Filmmaterial bis zum Ende vor.

Sie werden ebenfalls bemerken, daß der Aufbau der numerischen Tastatur eines IBM PCs dem Aufbau der Videosteuerung entspricht. Zum Beispiel schaltet 7 zwischen Wiedergabe und Pause um, während mit 5 Schnelles Vorspulen mit Anzeige durchgeführt wird.

Drehen und Zoom-Steuerung

Wenn Sie eine der nachfolgenden Schaltflächen wählen, wird eine Vergrößerung/Verkleinerung oder Drehoperation begonnen. Die Operation wird fortgeführt, bis die Schaltfläche erneut gedrückt wird.

Mit den H-Pfeilsteuerungen kontrollieren Sie die linke oder rechte Rotation um die horizontale Achse.

Mit den V-Pfeilsteuerungen kontrollieren Sie die Rotation nach oben oder unten um die vertikale Achse.

Mit den Z-Pfeilsteuerungen regeln Sie die Vergrößerung oder Verkleinerung.

Wenn Sie die mit den Buchstaben H, V oder Z gekennzeichneten Schaltflächen wählen, werden die Ansichten auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt.

Sie können auch mit denselben Tasten wie bei der Flugsteuerung die Vergrößerung und Verkleinerung einer Ansicht steuern. Zum Beispiel regelt die Funktionstaste F2 oder Alt F2 die vertikale Rotation.

View Type selection (Auswahl des Bildtyps)

Dieses Menü hat sieben Optionen, aus denen Sie auswählen können. Als Referenz erscheint die zur Zeit gewählte Option zu Beginn des Menüs. Die Ansichten und Bilder, die an dieser Stelle gewählt werden können, entsprechen denen beim Flug eines Flugzeugs.

TRACK	Verfolgen Sie den Blickwinkel des Objekts
INSIDE	Bild des betrachteten Objekts aus dem Cockpit heraus
OUTSIDE	Außenansicht des betrachteten Objekts
CHASE	Jagdansicht des betrachteten Objekts
SATELLITE	Vogelperspektive auf das betrachtete Objekt
IN LOCK	Arretierte Innenansicht des betrachteten Objekts
OUT LOCK	Arretierte Außenansicht des betrachteten Objekts

Wenn Sie sich zum ersten Mal eine Wiedergabe anschauen, wird standardmäßig die Ansicht „TRACK“ gewählt. Durch die Änderung der Sichten oder des Blickwinkels kann kein Schaden angerichtet werden, deshalb scheuen Sie sich nicht vor Experimenten.

Auswahl des betrachteten Objekts

Dadurch wird bestimmt, was im Wiedergabefenster angezeigt wird. Als Referenz wird zu Beginn des Menüs die aktuelle Auswahl angezeigt.

PILOT AC	Ihr eigenes Flugzeug
NR GROUND	Das nächste Bodenziel, wenn es eins gibt
HOME BASE	Ihre Heimatbasis (Ihr Luftschiff)

NR UNDFRND Das nächste gegnerische Flugzeug

NR FRIEND Das nächste freundliche Flugzeug

Wie bei den anderen Funktionen im Schneideraum, können Sie auch an dieser Stelle die Ansichten mit den Standard-Funktionstasten während des Flugs ändern.

Andere Funktionen

Die hier aufgeführten Funktionen werden durch Druck auf den ersten Buchstaben des Funktionsnamens aufgerufen. Zum Beispiel wird mit C das Cockpit ein- oder ausgeschaltet, wenn Sie sich eine Wiedergabe aus dem Cockpit heraus ansehen.

VIEWEE FIX/FREE	Schaltet zwischen festen oder variablen Standpunkten um (V oder Q)
COCKPIT ON/OFF	Schaltet die Cockpit-Darstellung ein oder aus (C)
TIME NORM/ACCEL	Schaltet zwischen normaler und beschleunigter Zeit um (T)
MSL VW ON/OFF	Schaltet die automatische Verfolgung der Flugbahn einer Kugel, Rakete oder Bombe ein oder aus on/off (M)
IMPT VW ON/OFF	Schaltet die automatische Ansicht einer Ziel-Explosion ein oder aus.

Video-Editor

Bei der Schalttafel am unteren Bildschirmrand handelt es sich um das Video-Schnittpult. Von hier aus können Sie das Filmmaterial bearbeiten, zusammenfügen, schneiden, laden und auf Festplatte speichern.

Start Marker (Anfangsmarkierung)

Mit diesen Funktionen manipulieren Sie die Position der Startmarkierungen.

Start Setzt die Startmarkierung auf Position 0 (am Anfang des Filmmaterials)

Mark Setzt die Startmarkierung auf die aktuelle Position im Filmmaterial

Go Bewegt die aktuelle Filmposition auf die Position der Startmarkierung

Block Edit (Blockbearbeitungen)

Bei einem Block handelt es sich um einen Ausschnitt des Filmmaterials, der durch eine Startmarkierung (am Anfang) und eine Endmarkierung (am Ende) definiert wurde. Mit Hilfe der folgenden Funktionen bearbeiten Sie diese Blöcke.

Del Löscht den aktuellen Block dauerhaft aus dem Filmmaterial

Write Sichert den aktuellen Block auf Festplatte

Read Liest den aktuellen Block in den Arbeitsspeicher. Dadurch können verschiedene Videosegmente zusammengefügt werden.

File Edit (Dateibearbeitung)

Mit Hilfe dieser Funktionen verwalten Sie die Dateien Ihres Filmmaterials. Sie werden automatisch im Unterverzeichnis \VIDEOS gespeichert.

LOAD Lädt eine zuvor gespeicherte Videodatei in den Video-Editor. Falls sich ein anderer Filmausschnitt im Arbeitsspeicher befindet, wird dieser ersetzt.

SAVE Speichert das aktuelle Filmmaterial auf Festplatte. Sie können einen Dateinamen vergeben, der maximal 8 Zeichen lang sein darf. Eine Dateierweiterung muß nicht vergeben werden.

Del Löscht eine Videodatei von der Festplatte. Sie wählen die Datei aus, die gelöscht werden soll.

End Marker (Endmarkierung)

Wie erwartet können Sie mit Hilfe dieser Funktionen die Position der Endmarkierungen manipulieren.

End Plaziert die Endmarkierung auf das letzte Bild des aktuellen Filmmaterials

Mark Setzt die Endmarkierung auf die aktuelle Position im Filmmaterial

Go Bewegt die aktuelle Filmposition auf die Endmarkierung

Experimentieren Sie ein wenig, um mit den Funktionen des Schneideraums vertraut zu werden. Jedoch ist es möglich, mit etwas Phantasie aufregende Filmsequenzen zusammenzustellen, wenn Sie das Filmmaterial richtig bearbeiten.

Exit (Beenden)

Wenn Sie fertig sind, wählen Sie Exit, um zum Brückenmenü zurückzukehren.

Kapitel G
Technische Referenz

INSTALLATION

Um Air Power auf Festplatte zu installieren, legen Sie Diskette 1 oder die CD in das entsprechende Laufwerk Ihres PCs. Wechseln Sie auf dieses Laufwerk (z.B. wenn das 3,5” Laufwerk die Kennung A: hat, legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A und geben dann A: gefolgt von < Enter > ein). Tippen Sie nun INSTALL, und drücken Sie erneut < Enter >. Nachdem das Installationsprogramm geladen wurde, befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

DAS SPIEL STARTEN

Nach der Installation tippen Sie am DOS-Prompt AIRPOWER. Das Spiel wird mit den Einstellungen aus dem Installationsprogramm gestartet. Sie können das Installationsprogramm auch von Festplatte aus aufrufen, um Änderungen an der Grafikausgabe oder den Sound-Optionen zu einem späteren Zeitpunkt vorzunehmen oder Sie geben am DOS-Prompt AIRPOWER ? ein. Diese Werte werden gespeichert und solange beim Start von Air Power benutzt, bis Sie sie erneut ändern.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Air Power benötigt mindestens einen IBM PC mit 486 DX 33 MHz oder 100% kompatiblen Rechner mit wenigstens 4 MB RAM-Speicher. Eine VGA oder dem VESA VBE Standard entsprechende SVGA-Grafikkarte und Monitor ist ebenfalls nötig. Zu den unterstützten Soundkarten gehören SoundBlaster, Adlib, Roland MT32 und LAPC-1. Als Eingabegeräte werden unterstützt: Maus, Tastatur, analoger Joystick, Joy-Throttle, Flightstick Pro und der Thrustmaster. Die CD-ROM-Version benötigt als Minimalanforderung ein Double-Speed (MPC-2) CD-ROM-Laufwerk.

SPEICHERANFORDERUNGEN

Air Power benötigt insgesamt 540 KB freien Arbeitsspeicher und zusätzlich mindestens 2500 KB EMS-Speicher. Zusätzlicher EMS-Speicher wird für Videoaufzeichnungen von Flugszenen verwendet. Das Installationsprogramm benötigt 500 KB.

Um zu ermitteln, wieviel freier Speicher auf Ihrem Rechner zur Verfügung steht, tippen Sie MEM am DOS-Prompt. Notieren Sie sich den dritten Wert unter „Gesamt unter 1 MB“ (in der Spalte „Freier Speicher“) und auch den Wert für den freien EMS-Speicher.

<< Inhalt.

Ausführliche Hinweise, wie Sie die Menge des freien Speichers erhöhen, finden Sie im ASCII-Dokument TECHREAD.ME (das bei der Installation auf Ihre Festplatte kopiert wird).

JOYSTICK-KALIBRIERUNG

Bevor Sie einen analogen Joystick mit Air Power benutzen können, müssen Sie ihn kalibrieren. Wählen Sie die Option „Configuration“ (Konfiguration) aus dem Hauptmenü oder aus dem Menü „Game Options“ (Spieloptionen) auf der Brücke. Wählen Sie „Joystick control“ (Joystick-Steuerung) aus der Option Control Type (Art der Steuerung) im Bildschirmmenü Current Operating Conditions (Aktuelle Betriebsbedingungen). Bestätigen Sie Ihre Auswahl (Accept). Sie werden aufgefordert, den Joystick zu kalibrieren. Zentrieren Sie den Steuerknüppel, und drücken Sie den Feuerknopf, bewegen Sie danach den Steuerknüppel in alle Richtungen, und drücken Sie den Feuerknopf erneut. Der Joystick ist kalibriert.

Bei der Bewegung des Joysticks achten Sie darauf, daß Sie ihn so weit wie möglich in alle Richtungen drücken, sonst könnte die Joysticksteuerung während des Flugs zu unberechenbaren Ergebnissen führen. Glücklicherweise können Sie die Option Recalibrate (neu kalibrieren) wählen, wenn die ersten Ergebnisse unbefriedigend sind.

Zum Kalibrierungsprogramm gehören einige interne Routinen, die potentielle Probleme mit Ihrem Joystick ermitteln sollen:

Wenn kein Joystick angeschlossen ist, pausiert das Programm für einige Sekunden und meldet dann einen CALIBRATION ERROR (Kalibrierungsfehler). Es schaltet dann auf die Standard-Tastatursteuerung um.

Der folgende Fehler: „Warning: Poor Calibration. Move trim to the left and back“ (Warnung: Schlechte Kalibrierung. Trimmer (Feinabgleich) nach links und zurück bewegen). Dieser Fehler tritt nur auf, wenn der Joystick einstellbare Trimmer hat. Bewegen Sie die Trimmer in die vorgeschlagene Richtung. Möglicherweise müssen Sie sie zuerst in ihre Extremposition bewegen (z.B. ganz links) und sie dann von dort aus einstellen.

JOY-THROTTLE- UND FLIGHTSTICK PRO-KALIBRIERUNG

Zwei zusätzliche Bildschirmmenüs erscheinen, wenn Sie als Steuerung „Joy-Throttle“ oder „Flightstick Pro“ gewählt haben.

Wenn Sie keine analogen Ruderpedale gewählt haben, werden Sie aufgefordert, „Min Throttle“ (minimaler Schub) zu wählen und dann Feuer zu drücken. Danach werden Sie aufgefordert, „Max Throttle“ zu bestimmen und

erneut Feuer zu drücken. Dabei sollten Sie die Schubsteuerung in die entgegengesetzte Richtung bewegen, wie bei der Einstellung für „Min Throttle“ zuvor.

Wenn Sie Ruderpedale gewählt haben, werden Sie aufgefordert, die Pedale zu zentrieren (Center Pedals) sowie „Min Throttle“ zu wählen und dann Feuer zu drücken. Im nächsten Menü werden Sie aufgefordert, die vollständige Bewegung der Pedale durchzuführen sowie „Max Throttle“ zu definieren und Feuer zu drücken. Neben der Bewegung der Schubkontrolle sollten Sie auch nacheinander die Ruderpedale durchtreten, bevor Sie Feuer drücken.

Wie bei analogen Joysticks können die Kalibrierungsroutinen Probleme der Ruderpedale erkennen, wenn sie nicht richtig angeschlossen wurden.

THRUSTMASTER-KALIBRIERUNG

Thrustmaster produziert eine Reihe verschiedener Joysticks. Um die Steuerung (Coolie Hat) des Original Flight Control Stick (FCS oder PFCS) oder eines kompatiblen Flightsticks zu aktivieren, wählen Sie diese Option.

Wenn Sie ein Waffenkontrollsystem (WCS MkII) besitzen, starten Sie zuerst das Thrustmaster-Loader-Programm (das Sie auf ROWAN.ADV finden) und wählen dann „Joystick with throttle“ (Joystick mit Schubsteuerung).

Für den F16 laden Sie ROWAN.B50 und wählen die Option Joystick. Weitere Einzelheiten finden Sie im folgenden Absatz.

Für diesen Bereich stehen zwei Bildschirmmenüs zur Auswahl:

Wenn Sie keine analogen Ruderpedale ausgewählt haben, werden Sie im folgenden Bildschirmmenü aufgefordert, das Coolie zu zentrieren und Feuer zu drücken. Das Coolie kehrt automatisch in die Mittelposition zurück, wenn Sie es loslassen. Im nächsten Bildschirmmenü werden Sie aufgefordert, das Coolie in alle Richtungen zu bewegen und Feuer zu drücken.

Wenn Sie Ruderpedale ausgewählt haben, werden Sie im nächsten Bildschirmmenü aufgefordert, das Coolie und dann die Pedale zu zentrieren und Feuer zu drücken. Im folgenden Bildschirmmenü werden Sie auch aufgefordert, eine vollständige Bewegung des Coolies und der Pedale durchzuführen und dann Feuer zu drücken.

Wie bei analogen Joysticks können die Kalibrierungsroutinen Fehler aufdecken, wenn das Coolie oder die Pedale nicht richtig angeschlossen wurden.

SEPARATE RUDERPEDAL-KALIBRIEUNG

Wenn Sie die Option „Flightstick Pro“ oder „Thrustmaster“ gewählt haben, ist das Ruder bereits kalibriert. Bei der Wahl eines normalen analogen Joysticks und separater Ruderkontrolle, werden Sie im nächsten Bildschirmmenü aufgefordert, die Pedale zu zentrieren und Feuer zu drücken.

Im folgenden Menü werden Sie aufgefordert, eine vollständige Bewegung mit den Pedalen durchzuführen und Feuer zu drücken. Treten Sie jedes Ruderpedal nacheinander durch, bevor Sie Feuer drücken.

Wie bei analogen Joysticks können die Kalibrierungsroutinen Probleme erkennen, wenn die Pedale nicht richtig angeschlossen wurden.

WIE SIE MIT DER JOYSTICK-STEUERUNG FLIEGEN

Ein analoger Standard-Joystick erlaubt die Steuerung des Höhenruders (Neigung) und des Querruders (Querneigung) mit zwei voneinander unabhängigen Feuerknöpfen. Feuerknopf A feuert die Bordkanonen ab, und Feuerknopf B schaltet auf die anderen verfügbaren Waffensysteme um (z.B. Raketen oder Bomben).

Einige erweiterte Joysticks haben zwei zusätzliche Feuerknöpfe. Feuerknopf C schaltet auf die Cockpit-Ansicht, und Feuerknopf D blättert durch die möglichen Ziele bei den Ansichten „Nearest Friendly“ (nächstes Freundflugzeug), „Nearest Unfriendly“ (Nächstes Feindflugzeug) und „Nearest Ground Target“ (Nächstes Bodenziel).

Einige Joysticks sind mit einer Schubsteuerung ausgestattet, die für die Regelung der Motordrehzahl (RPM) des Flugzeugs verwendet werden kann. Wenn ein „Coolie Hat“ vorhanden ist, stellen seine Positionen verschiedene Sichten und Funktionen zur Verfügung.

Vorne	Nächstes befreundetes Flugzeug
Hinten	Bodenziel
Links	Innen-Arretierung
Rechts	Außen-Arretierung

Wie Sie sehen, bieten spezialisiertere Joysticks weitaus mehr als die Steuerung des Höhenruders, Querruders oder der Waffensteuerung. Ihre Zusatzfunktionen bedeuten, daß Sie die Tastatur weniger oft benutzen müssen und Ihre Hände für die Joysticksteuerung frei bleiben.

Geräte, die auch mit der Tastaturbuchse verbunden werden, wie das WCSII F16-FLCS, gehen noch einen Schritt weiter. In einem der nachfolgenden Abschnitte finden Sie zusätzliche Informationen zu diesen zwei Geräten.

FLIEGEN MIT ZWEI JOYSTICKS

Verbinden Sie den zweiten Joystick mit dem zweiten Game-Port oder mit einem Y-Joystick-Kabel (durch das zwei Joysticks an einen Game-Port angeschlossen werden können). Einige Game-Ports unterstützen keine Y-Kabel, deshalb überprüfen Sie zuerst die Funktionalität. Jeder echte Soundblaster-Game-Port arbeitet mit einem derartigen Kabel zusammen. Achten Sie jedoch darauf, daß immer nur eine Game-Card gleichzeitig aktiviert sein darf. Wenn Sie daher den Game-Port auf der Soundkarte verwenden wollen, müssen Sie alle weiteren Game-Ports auf Mulit-I/O-Karten (Schnittstellenkarten) deaktivieren (über die Jumper-Einstellung. Einzelheiten finden Sie in der Beschreibung der I/O-Karte).

Sie können mit einem zweiten Joystick das Ruder, Schub und zusätzliche Feuertasten steuern. Verwenden Sie dann die Trimmersteuerung der Y-Neigungsachse für den Schub und die linken und rechten Joystick-Bewegungen für die Simulation des Ruders.

BENUTZERDEFINIERTE JOYSTICK-EMPFINDLICHKEIT

Erfahrenere Benutzer interessieren sich vielleicht dafür, daß die Werte für die Empfindlichkeit und „toten“ Bereiche und die Funktionsbelegung der Feuerknöpfe im Verzeichnis \DRIVERS auf Ihrer Festplatte festgelegt sind.

Wenn Sie die Option Custom (benutzerdefiniert) für die Joystick Sensitivity (Joystickempfindlichkeit) gewählt haben, wird das Spiel auf die Datei CUSTOM.JOY auf der Festplatte zurückgreifen. Veränderungen an der Datei beeinflussen die Empfindlichkeit des Joysticks beim nächsten Programmaufruf.

Das Format der Datei CUSTOM.JOY ist wie folgt:

Die Datei beginnt mit der Buchstabenfolge STIK. Es folgt eine ‹bersetzungstabelle für die Höhenruderverstellung, die 64 Byte lang und mit den absoluten Y-Joystick-Positionen von 0 - 63 indiziert ist. Sie sollte einen Wert im selben Bereich zurückgeben. Nach dieser Tabelle folgen sechs Eintragungen der Bereichsüberschreitung für das Höhenruder, insgesamt also 70 Eintragungen.

Nach der ‹bersetzungstabelle für das Höhenruder folgt die ‹bersetzungstabelle für die Querruder. Sie ist 64 Byte lang und mit den absoluten X-Joystick-Positionen von 0 - 63 indiziert. Es folgen sechs Eintragungen für die Bereichsüberschreitung des Querruders, also 70 Eintragungen insgesamt.

Die Eintragungen für die Bereichsüberschreitung des Querruders sind gefolgt von 0 Word. Dieser Eintrag ist reserviert. Es folgen die Tastaturbelegungen für die verschiedenen Schalter des Joysticks. Es sind Belegungen für bis zu vier Feuerknöpfen und vier „Coolie Hat“-Positionen möglich.

Feuerknopf A ist für das Schießen reserviert. Die anderen sieben sind als zwei aufeinanderfolgende Byte kodiert, die durch den Scancode und die gleichzeitige Umschalttaste definiert sind:

1 Normal - Taste allein

2 Umschalttaste wird gleichzeitig gedrückt

4 ALT-Taste wird gleichzeitig gedrückt

8 STRG-Taste wird gleichzeitig gedrückt

Nur der anfängliche Tastendruck wird für die Schalterübersetzung registriert, deshalb können keine Tasten emuliert werden, die normalerweise gedrückt gehalten bleiben (zum Beispiel Tasten für Rotationsansichten).

Die Kodierung des „Coolie Hat“ ist wie folgt:

Hat-Position	Thrustmaster Achse Y2	Flightstick Pro Knöpfe
Zentriert	100%	
Links	75%	AB-
Zurück	50%	ABC-
Rechts	25%	AB-D
Vorwärts	0%	ABCD

Für diejenigen unter Ihnen, die Ihre eigenen Joysticks bauen, geben wir den Hinweis, daß unser Code +/- 10% Toleranz bei den Ablesungen der Thrustmaster-Position erlaubt, und daß der Flightstick Pro mehrfache Feuerknopfbetätigungen blockiert, außer für die obigen Muster des „Coolie Hat“.

Sie finden das Programm JTEST.COM im Air Power-Verzeichnis. Dieses Programm stellt Joystick-Informationen in grafischer Form dar. Es soll denjenigen helfen, die mit den spielinternen Kalibrierungsroutionen keine guten Ergebnisse erzielen.

Die grafischen Spalten stellen folgende Informationen dar:

X-Achse

Y-Achse

Ruder

Schub

Feuerknopf A

Feuerknopf B

Feuerknopf C

Feuerknopf D

Mit den Tasten +/- ändern Sie den Wertebereich der Spalten, damit die Maximalwerte nicht über den Bildschirmrand hinausgehen.

Wenn die Spalten flimmern oder vibrieren, bedeutet dies Störungen. Wenn der Joystick sehr stark vibriert, verwenden Sie eine niedrige Empfindlichkeitseinstellung für das Spiel. Wenn die gesamte Spalte „flimmert“ sind möglicherweise mehrere Game-Ports aktiviert. Sie sollten einen davon deaktivieren (durch Ändern der Jumper-Einstellungen).

Eine Lücke im oberen Spaltenbereich deutet an, daß sich eine alte Joystickkarte in einem schnellen Rechner befindet. Dies erklärt mögliche Kalibrierungsfehler.

Sie können mit diesem Programm den Joystick feinabstimmen. Mit Hilfe der Tasten +/- können Sie die grafische Ausgabe von einer einzelnen Spalten begrenzen. Notieren Sie sich die Positionen für den Maximal-, Minimal und Mittelwert der verschiedenen Abstimmungspositionen, bis Sie einen Punkt finden, an dem Maximum und Minimum gleich weit von der Mitte entfernt sind. Air Power sollte jetzt die Joystick-Kalibrierung akzeptieren.

THRUSTMASTER WCSII UND F16-FLCS TASTATURBELEGUNGEN

Die Konfigurationsdateien für Air Power können in den integrierten Speicher des Joysticks geladen werden. Benutzen Sie dazu einen der folgenden Befehle, wenn Sie sich im Air Power-Verzeichnis befinden:

C:\TM\MK2LOAD ROWAN.ADV

C:\TM\B50LOAD ROWAN.B50

C:\TM ist das Standardverzeichnis für die Thrustmaster-Dateien, die zum Lieferumfang der Thrustmaster-Joysticks gehören. Die ROWAN-Dateien befinden sich im Hauptprogrammverzeichnis, in das Air Power installiert wurde.

TECHNICAL SUPPORT

Should you experience any technical problems with this software, such as it failing to operate, please contact our Technical Services Department:

Address: Technical Services, Mindscape International Ltd,
Priority House, Charles Avenue, Maltings Park,
Burgess Hill, West Sussex, RH15 9TQ, England.

Telephone: From inside the UK: 01444 239600
From outside the UK: {international code} 44 1444 239600

Fax: From inside the UK: 01444 248996
From outside the UK: {international code} 44 1444 248996

Hours of business: 09:30 to 13:00hrs and 14:00 to 16:30hrs Monday to Friday

We regret that we cannot offer game hints and tips, as the service is provided for technical difficulties only.